



# 22 Brettspiele

Deutsch als Fremdsprache



Klett

## 22 Brettspiele Deutsch als Fremdsprache

herausgegeben von  
Anita Pfau und Ann Schmid

übersetzt und bearbeitet von  
Barbara Huter und Susanne Schauf

Die Spiele 1-8, 18 und 19 wurden von  
Anita Pfau konzipiert und ausgearbeitet,  
die Spiele 9-17 und 20-22 von Ann Schmid.

1. Auflage 1 4 3 2 | 2011 2010 2009

Alle Drucke dieser Auflage können im Unterricht nebeneinander benutzt werden; sie sind untereinander unverändert. Die letzte Zahl bezeichnet das Jahr des Druckes.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlichen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweise zu § 52 UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk gestellt werden.

Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

© Ernst Klett Sprachen GmbH, Stuttgart 2001.  
Alle Rechte vorbehalten.  
www.klett.de

Redaktion: Karin Beckmann, Bettina Peters  
Umschlaggestaltung: Elmar Feuerbach  
Umschlagbild: Shutterstock images / © Tony Mathews  
Druck: Gutmann + Co. GmbH, 74388 Talheim.  
Printed in Germany.

ISBN 978-3-12-768812-2



## Vorwort

Brettspiele haben eine jahrtausendealte Tradition. Sie gehören zum Bestand aller Weltkulturen. Indem sie das menschliche Leben mit seinen Schwierigkeiten und Glücksmomenten auf spielerische Weise widerspiegeln, regen sie die Fantasie an, fördern das strategische Denken und schaffen und erhalten soziale Kontakte.

Diese Eigenschaften machen den Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht äußerst reizvoll. Mit dem Spielbrett entsteht nämlich im Klassenraum eine Kommunikationssituation mit starkem Anforderungscharakter, da von ihrer Bewältigung – und manchmal auch von etwas Würfelglück – »Leben und Tod« auf dem Spielbrett abhängen.

Spiele bieten daher die Möglichkeit,

- den Fremdsprachenunterricht kurzweiliger und spannender werden zu lassen
- die Lernenden aktiver zu beteiligen, da sie mitdenken und mitreden dürfen und müssen
- die Lernmotivation zu erhöhen, da auch die emotionale Ebene angesprochen wird (Selbst »müde Seelen« am Ende eines langen Arbeitstages werden nicht selten durch den Wettbewerbscharakter der Spiele wachgerüttelt!)
- das Lerntempo der Einzelnen durch das Spiel in Kleingruppen von 2 bis 6 Personen stärker zu berücksichtigen
- die Teamfähigkeit unter den Lernenden zu fördern, da sie von einander und miteinander lernen und somit einen Teil der Verantwortung für das Lernen selbst übernehmen
- dem Unterrichtenden mehr Zeit zu verschaffen, auf die Probleme der Einzelnen einzugehen.

### Der Einsatz der Spiele

Die vorliegenden Brettspiele können in verschiedenen Unterrichtsphasen eingesetzt werden:

1. als Einstiegsaktivität zu Beginn des Kurses, um den Kenntnisstand der Lerner zu testen und ihre Schwächen und Stärken zu erkennen. Dies gilt vor allem für Falsche Anfänger-Kurse und Fortgeschrittenenkurse.
2. zum Üben einer bestimmten Struktur oder zur Vertiefung eines Themenbereichs, mit dem sich die Lerner\* gerade beschäftigen.

3. zur Wiederholung des in der letzten Stunde oder vor längerer Zeit behandelten Lernstoffs.
4. zur Abrundung der Unterrichtssequenzen: beispielsweise mit dem Urlaubsspiel vor Ferienbeginn oder dem Weihnachtsspiel in der letzten Unterrichtsstunde vor dem Jahreswechsel.

Als Spielzeit sollten Sie je nach Spiel 20 bis 50 Minuten vorsehen. Wenn Sie erkennen, dass das Spiel in der vorgegebenen Unterrichtszeit nicht zu Ende gebracht werden kann, setzen Sie am besten ein Zeitlimit. Dann gewinnt der Spieler, der dem Ziel am nächsten gekommen ist. Es ist nämlich frustrierend, wenn die Spieler von einem plötzlichen Abbruch des Spiels überrascht werden.

### Korrektur im Sprachunterricht

Der Sprachunterricht befindet sich naturgemäß in einem Dilemma: Einerseits muss er auf die Korrektheit der sprachlichen Äußerungen achten, andererseits soll er die Sprechgeläufigkeit der Lernenden entwickeln und fördern, was durch eine ständige Fehlerkorrektur verhindert würde.

Da beides zur gleichen Zeit nicht möglich ist, gibt es Unterrichtsphasen, in denen auf die Korrektheit von Wortschatz und Grammatik geachtet wird, und andere, in denen den Äußerungen der Lernenden freier Lauf gelassen wird.

Diese beiden Momente des Fremdsprachenunterrichts finden sich auch in den Brettspielen wieder: Es gibt Spiele, bei denen es auf die richtige Wahl jedes einzelnen Wortes und jeder grammatikalischen Form ankommt (Spiele Nr. 1 bis 4, 6 bis 11 sowie 14, 18 und 19) und andere, bei denen entscheidend ist, ob der Inhalt der Äußerung »herübergebracht« wird (Spiele Nr. 5, 12, 13, 15 bis 17 und 20 bis 22).

In beiden Fällen, ob es nun um Korrektheit oder Akzeptabilität der Äußerung geht, sind in erster Linie die Mitspieler selbst Wächter und Richter über die Gültigkeit von Antworten. Nur wenn unbedingt nötig, greifen Sie korrigierend ein. Im übrigen beschränken Sie sich darauf, den einzelnen Spielern Hilfestellung zu geben und einige, häufig auftretende Fehler zu notieren, um sie in der Nachbesprechung wieder aufzugreifen.



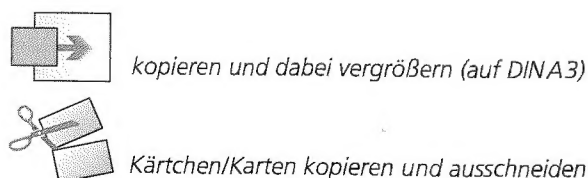
Bei der zweiten Gruppe der Spiele, bei denen der Inhalt der Äußerung im Vordergrund steht, ist es wichtig, dass Sie genügend Zeit (mindestens 30 Minuten) für die Nachbereitung des Spiels zur Verfügung stellen. Heben Sie lobend hervor, was Sie während des Spiels an gelungenen Antworten wahrgenommen haben. Kommen Sie aber auch gezielt auf einige Punkte zurück, die Sie während des Spiels notiert haben und die den Lernenden offensichtlich Schwierigkeiten bereiten. Vermeiden Sie es aber, eine genaue Analyse aller Fehler anzustellen, denn das könnte die Spielfreude trüben.

### Das Lernniveau

Bei jedem Brettspiel wird das Niveau durch die Sternsymbole \* bis \*\*\*\* angegeben. Manchmal können Sie durch eine andere Auswahl des Sprachmaterials – d.h. wenn Sie die Kärtchen selbst beschriften – den Schwierigkeitsgrad des Spiels herauf- oder herabsetzen.

\* bedeutet, dass das Spiel innerhalb des ersten Lernjahrs eingesetzt werden kann, d.h. parallel zur ersten Hälfte des ersten Bandes eines (zweibändigen) Lehrwerks. Mit \* \* gekennzeichnete Spiele sind für das zweite Lernjahr vorgesehen (zweiter Teil des ersten Lehrbuchbandes); \* \* \* entsprechen dem Lernniveau des dritten und vierten Lernjahres (zweiter Band des Lehrwerks), während \* \* \* \* Spiele kennzeichnet, die auch noch in sogenannten Nachzertifikats- oder Konversationskursen mit Spaß und Profit eingesetzt werden können.

Folgende Piktogramme werden verwendet:



### Die Vorbereitung

Bevor Sie ein Spiel auswählen, prüfen Sie anhand der Sternsymbole und der Lösungsvorschläge, ob es dem Niveau Ihres Kurses entspricht. Fertigen Sie dann die angegebenen Kopien an und zerschneiden Sie die Blätter mit den Kärtchen/Karten. Auf den Seiten 106–111 stehen Ihnen Leerkarten in verschiedener Größe sowie Spielpläne zur Verfügung, die Sie selbst beschriften und gestalten können. Für die meisten Spiele benötigen Sie außerdem Würfel und Spielfiguren. Letztere können notfalls durch Münzen ersetzt werden.

Wenn Sie die Absicht haben, das Spiel mehrmals einzusetzen, lohnt es sich, die Kärtchen auf dünnen Bristol-Karton zu kopieren. Noch langlebiger wird Ihr Spiel, wenn Sie die Kopien laminieren oder auf Karton aufkleben. Zur Verringerung des Aufwands empfiehlt es sich, besonders in großen Kursen, die Lernenden zu bitten, die Kärtchen selbst auseinander zu schneiden.

Probieren Sie schließlich einige Züge des Spiels aus, damit Sie es den Lernenden angemessen erklären können.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß und Erfolg!

Die Autorinnen  
und der Verlag

\* Wenn in diesem Buch von Lernern, Spielern und Kursleitern die Rede ist, so sind natürlich Lerner und Lernerinnen, Spieler und Spielerinnen sowie Kursleiter und Kursleiterinnen gemeint. Wir haben uns auf die eine traditionelle Form beschränkt, um schwerfällige Formulierungen zu vermeiden. Alle Lernerinnen, Spielerinnen und Kursleiterinnen bitten wir um Verständnis.

## Inhaltsverzeichnis

		Lernziele und Lerninhalte	Niveau	Seite
1	<b>Konsonantenspiel</b>	Wortschatz	* bis * *	7
2	<b>Höllenspiel</b>	Gebrauch der bestimmten Artikel <i>der, die, das, des, dem, den</i>	* bis * *	10
3	<b>Duell</b>	Konjugation der unregelmäßigen Verben im Präsens	* bis * *	15
4	<b>Zickzack-Spiel</b>	Wortschatz	* bis * * *	19
5	<b>Ratespiel</b>	Fragen stellen, Grundwortschatz	* * bis * * * *	23
6	<b>Gegensatz-Spiel</b>	Gegensatzpaare von Adjektiven, Adverbien und Präpositionen	* * bis * * * *	27
7	<b>Glücksrad</b>	Verbformen verschiedener Zeiten und Modi	* * bis * * * *	30
8	<b>Sternenlauf</b>	Direkte und indirekte Pronomen; <i>davon, damit, darüber, dafür, darauf</i>	* * bis * * * *	40
9	<b>Adjektiv-Spiel</b>	Adjektive (Grundform, Komparativ und Superlativ)	* * bis * * * *	44
10	<b>Grammatik-Spiel</b>	Zeitangaben, Mengenangaben, Fragewörter, Präpositionen	* * bis * * * *	48
11	<b>Wortschatz-Spiel</b>	Synonyme, Antonyme und Definitionen	* * bis * * * *	52
12	<b>Urlaubsspiel</b>	Kommunikation in verschiedenen Urlaubssituationen	* * bis * * * *	56
13	<b>Einkaufsspiel</b>	Kommunikation im Kaufhaus	* * bis * * * *	61
14	<b>Zeiten-Spiel</b>	Gebrauch der verschiedenen Zeiten und Modi in kommunikativen Zusammenhängen	* * bis * * * * *	65
15	<b>Spiel der Höflichkeiten</b>	Gebrauch von Höflichkeitsfloskeln in situativen Zusammenhängen	* * bis * * * * *	70
16	<b>Weihnachtsspiel</b>	Kommunikation rund um das Thema Weihnachten	* * bis * * * * *	77

17	<b>Personenspiel</b>	Über sich und andere sprechen	** bis *****	81
18	<b>Suffix-Spiel</b>	Wortbildung	*** bis *****	86
19	<b>Wortfabrik</b>	Wortfamilien	*** bis *****	89
20	<b>Freizeit-Spiel</b>	Kommunikation über Freizeit und Sport	*** bis *****	95
21	<b>Telefon-Spiel</b>	Telefonieren (privat und beruflich)	*** bis *****	99
22	<b>Business-Spiel</b>	Kommunikation mit Geschäftspartnern	*** bis *****	103
	Leerkarten und Spielpläne			106

## 1. Konsonantenspiel

**NIVEAU:** \* bis \*\*

**LERNZIEL:**  
Wortschatz

### VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set der 34 Kärtchen auf S. 8 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 9 pro Gruppe von 2–4 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 2–4 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Set mit den 34 Kärtchen.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren.

Die Kärtchen werden gemischt, und jeder der 4 Spieler erhält 8 Kärtchen (bei nur 3 Spielern: 10 Kärtchen, bei nur 2 Spielern: 12 Kärtchen). Die Spieler legen die Kärtchen nach Buchstaben(gruppen) geordnet vor sich hin. Die restlichen Kärtchen werden weggelegt. Sie werden in dieser Runde nicht gebraucht. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und die entsprechenden Kärtchen platzieren.

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle seine Kärtchen korrekt auf dem Spielplan platziert hat. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit die wenigsten Kärtchen übrig behalten hat.

**Spielverlauf:** Jeder Spieler setzt seine Spielfigur auf einen Pfeil am Rande des Spielplans. Es wird reihum gewürfelt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt.

Die Spieler bewegen ihre Figuren auf den Wegen zwischen den grauen Rechtecken. Nach Möglichkeit wählen sie die Zugrichtung immer so, dass sie auf einem Feld landen, wo sie ein Wort bilden können, indem sie eines ihrer Kärtchen legen. Passt kein Kärtchen oder ist das Feld schon belegt, kann kein Kärtchen gelegt werden. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Bei jedem Zug kann die Richtung neu gewählt werden. Man darf also auch wieder rückwärts gehen.

Pro Zug kann nur ein Kärtchen gelegt werden. Ausnahme: Wer eine 6 würfelt, darf anschließend nochmals würfeln.

Die grauen Rechtecke dürfen weder übersprungen noch betreten werden, man muss um sie herumgehen. Die schon belegten Felder dürfen nicht übersprungen werden. Sie werden beim Ziehen der Figuren mitgezählt. Am Ende jeder Spielrunde sollten die Lösungen kontrolliert werden.

Bei mehreren Spielrunden zählen die Spieler am Ende jeder Partie ihre nicht gelegten Kärtchen. Diese werden ihnen als Strafpunkte aufgeschrieben. Wer zuletzt die wenigsten Strafpunkte hat, ist Sieger.

### LÖSUNGSBEISPIELE:

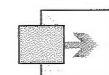
- Reihe: **BETT, FETT, NETT**  
**BAND, HAND, LAND, PFAND, RAND, SAND, WAND**  
**DORN, HORN, KORN, VORN, ZORN**  
**BILD, MILD, SCHILD, WILD**  
**DOCH, HOCH, KOCH, LOCH, NOCH**
- Reihe: **BAHN, HAHN, KAHN, WAHN, ZAHN**  
**FEST, NEST, REST, TEST, WEST**  
**BAR, GAR, RAR, SCHAR, STAR, WAR, ZAR**
- Reihe: **GUT, HUT, MUT, TUT, WUT**  
**BAUM, KAUM, RAUM, SCHAUM, SAUM, ZAUM**  
**SOLL, TOLL, VOLL, ZOLL**  
**BAU, LAU, PFAU, STAU, TAU**  
**BUND, HUND, MUND, PFUND, RUND, WUND**
- Reihe: **FERN, GERN, KERN, STERN**  
**BART, HART, START, ZART**  
**BACH, DACH, FACH, SCHACH, WACH**
- Reihe: **HAUS, LAUS, MAUS, RAUS**  
**BASE, GASE, HASE, NASE, VASE**  
**KOT, LOT, NOT, ROT, TOT**  
**DICHT, GICHT, LICHT, NICHT, SICHT, WICHT**  
**LAUB, RAUB, STAUB, TAUB**
- Reihe: **BANN, DANN, KANN, MANN, WANN**  
**DAME, NAME**  
**BEIL, HEIL, KEIL, PFEIL, SEIL, STEIL, TEIL, WEIL**
- Reihe: **BIER, GIER, HIER, SCHIER, STIER, TIER, VIER, ZIER**  
**GUSS, KUSS, MUSS, NUSS, SCHUSS**  
**BEIN, DEIN, FEIN, KEIN, MEIN, NEIN, REIN, SEIN, SCHEIN, STEIN, WEIN**  
**DORT, FORT, HORT, WORT**  
**FAHL, KAHL, MAHL, PFAHL, STAHL**  
**WAHL, ZAHL**



B	B	D	D	F
F	G	H	H	H
K	K	L	L	M
M	N	N	PF	R
R	S	S	SCH	SCH
ST	ST	T	T	V
W	W	W	Z	



OCH	AR	UND	ACH	AUB	EIL	AHL
ILD		AU		ICHT		ORT
ORN	EST	OLL	ART	OT	AME	EIN
AND	Konsonanten- spiel	AUM		ASE	Konsonanten- spiel	USS
ETT	AHN	UT	ERN	AUS	ANN	IER
START		START		START		START



## 2. Höllenspiel

**NIVEAU:** \* bis \*\*

### LERNZIEL:

Gebrauch der bestimmten Artikel *der, die, das, des, dem, den*

### VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set Aufgabenkarten (Sätze mit Artikeln) auf S. 11–13 pro Gruppe
- ein Set Handkarten mit den 6 Artikeln (*der, die, das, des, dem, den*) auf S. 13 für jeden Spieler
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 14 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan und ein Aufgabenkarten-Set; jeder Spieler erhält ein Set Handkarten mit den 6 Artikeln und eine Spielfigur.

Legen Sie das Aufgabenkarten-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan (KARTEN) und bitten Sie die Lerner, sich rund herum zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen.

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der nach dem Durchlaufen einer Runde als erster im START- und ZIELfeld eintrifft. Um vorwärts zu kommen, muss bei jedem Zug ein Satz mit dem richtigen Artikel ergänzt werden. Sie können auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der in-nerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Die Spieler stellen ihre Figuren auf das START- und ZIELfeld. Der erste Spieler nimmt eine Aufgabenkarte vom Stapel. Er liest den betreffenden Satz ohne den fett gedruckten Artikel vor. Anstelle des Artikels sagt er zum Beispiel »piep« oder klopft auf den Tisch. Nun überlegen alle übrigen Spieler, welcher der sechs Artikel in die »Geräuschlücke« passt: Sie entscheiden sich still für eine ihrer sechs Handkarten. Diese legen sie verdeckt vor sich ab.

Sobald alle Spieler eine Handkarte abgelegt haben, werden diese aufgedeckt. Nun wird der Satz nochmals vorgelesen, diesmal mit Artikel.

Anhand der abgelegten Karten zeigt sich, wer den richtigen Artikel gewählt hat.

Alle Spieler, die richtig gewählt haben, dürfen ihre Spielfigur in Pfeilrichtung um ein Feld weiterziehen. Wer falsch gewählt hat, muss seine Figur in den inneren, grauen Kreis rücken.

Was geschieht mit denen, die im grauen Kreis landen? Diese Lerner spielen zwar weiterhin in gleicher Weise mit, aber mit erhöhtem Risiko: Auch sie rücken bei jedem richtigen Artikel um ein Feld vor. Sie bleiben jedoch immer im grauen Kreis und dürfen nicht mehr in den weißen Kreis zurückkehren!

Da der graue Kreis weniger Spielfelder hat, erreichen sie das Ziel unter Umständen schneller als die Mitspieler im weißen Kreis. Aber: Wer im grauen Kreis einen Fehler macht, kommt in die schwarze »Hölle« in der Mitte. Von dort aus muss man an den START zurückkehren und nochmals von vorn beginnen. Für die risikofreudigen Spieler kann es reizvoll sein, auch freiwillig in den grauen Kreis zu wechseln. Sie müssen aber von da an fehlerfrei über die Runde kommen, sonst landen sie in der »Hölle«.

Die Spieler wechseln sich beim Vorlesen der Aufgabenkarten ab (der vorlesende Spieler setzt jeweils mit dem Ziehen seiner Figur aus), und alles wiederholt sich wie oben beschrieben.

### HINWEIS:

Die Spielregeln scheinen auf den ersten Blick kompliziert zu sein. Hat man aber einmal eine Runde (etwa 10 Minuten) gespielt, ist alles ganz einfach. Das Höllenspiel stößt auf großes Echo bei den Lernenden, da es spannend und lustig ist.

Seine Beliebtheit hat mit der richtigen Mischung aus Risiko, Glück und Können zu tun sowie mit dem besonderen Vorteil dieses Spiels, dass immer alle Spieler gleichzeitig mitmachen können. Niemand muss warten, bis er wieder an die Reihe kommt! Damit ist gleichzeitig der Lernerfolg wesentlich größer, denn alle Mitspieler üben jeden der Beispielsätze!

Wenn Sie nur eine Spielgruppe haben, können Sie die Sätze auf den Kärtchen selber vorlesen. In diesem Falle müsste kein Spieler aussetzen.

Für den Lernerfolg ist es wichtig, dass die Mitspieler, die einen falschen Artikel gewählt haben, jedesmal über den richtigen Gebrauch aufgeklärt werden.

Die Architektur  
**der** neuen Kirche ist  
sehr interessant.

Rot ist die Farbe  
**der** Liebe.

Wo ist  
**der** Bahnhof?

**Der** Mond  
scheint sehr hell.

Das ist das Haus  
**der** Großmutter.

Wann kommt  
**der** Arzt?

Das kleinere  
Auto gehört  
**der** Tochter.

Die Strahlen **der**  
Sonne erwärmen  
die Erde.

Das ist **der**  
neue Direktor.

Ich schreibe  
**der** Freundin  
meiner Schwester.

Wir bewundern die  
blauschwarzen Haare  
**der** indischen Frauen.

Die Gehälter **der**  
Angestellten sind  
nicht sehr hoch.

**Die** Sonne  
geht unter.

Siehst du **die**  
vielen Blumen?

Ist **die** Straße  
vierspurig?

**Die** Kinder spielen  
im Garten.

Ich rufe jetzt gleich  
**die** Ärztin.

Wann kommen **die**  
neuen Gäste?

Von hier aus kann  
man **die** Berge  
sehen.

Wo sind nur  
**die** Männer  
geblieben?

Das ist **die**  
neue Freundin  
von Paul.



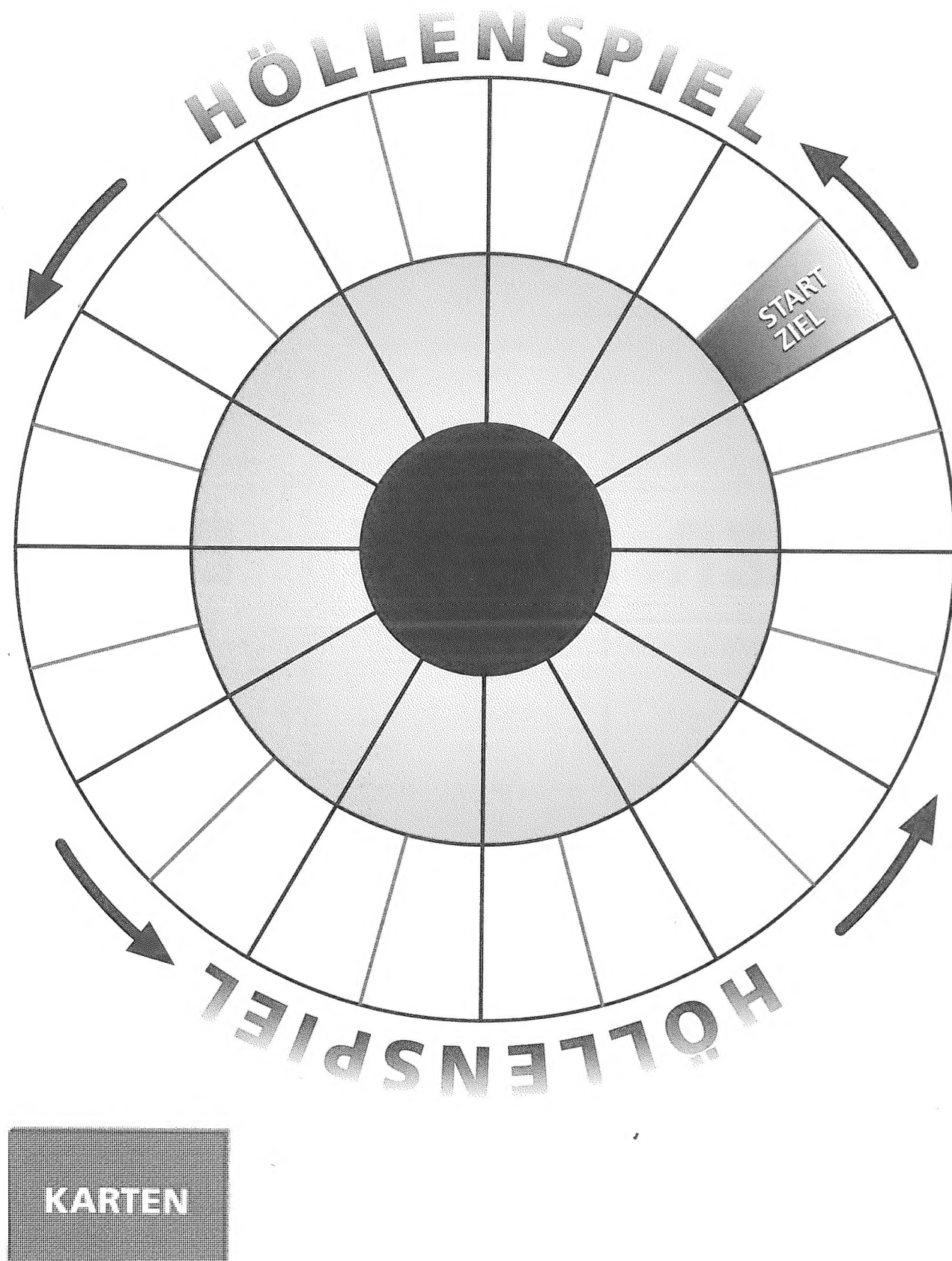


Ich liebe <b>die</b> südlichen Länder.	Sie bewundert <b>die</b> schöne Aussicht.	Im Winter sind <b>die</b> Nächte lang.
<b>Das</b> Kind geht schon zur Schule.	Bitte öffne <b>das</b> Fenster!	Hörst du <b>das</b> Rauschen des Meeres?
Hast du <b>das</b> neue Buch schon gelesen?	Wie schmeckt dir <b>das</b> Essen?	<b>Das</b> Höllenspiel macht uns großen Spaß.
Wir suchen <b>den</b> Direktor.	Warum nehmt ihr nicht <b>den</b> Zug?	Der Chef spricht mit <b>den</b> Angestellten.
Ich gehe in <b>den</b> Garten.	Was schenkt ihr <b>den</b> Eltern zu Weihnachten?	<b>Den</b> Kindern gefällt der neue Spielplatz.
<b>Dem</b> Mädchen geht es wieder gut.	Gib <b>dem</b> Herrn mit der grünen Jacke die Zeitung!	Was liegt dort unter <b>dem</b> Tisch?
Dieses Buch schenke ich <b>dem</b> Mädchen von nebenan.	Ich schreibe <b>dem</b> Vater.	Wer steht dort vor <b>dem</b> Haus?



Wir suchen die Adresse <b>des</b> Arztes.	Was ist der Inhalt <b>des</b> Buches?	Sie fährt das Auto <b>des</b> Vaters in die Werkstatt.
Das ist die Lösung <b>des</b> Problems.	Kennst du die Sehenswürdigkeiten <b>des</b> Landes?	Die Hunde <b>des</b> Nachbarn sind gefährlich.
Handkarten: 1 Set pro Spieler		
<b>DER</b>	<b>DIE</b>	<b>DAS</b>
<b>DES</b>	<b>DEM</b>	<b>DEN</b>





### 3. Duell

NIVEAU: \* bis \*\*

#### LERNZIEL:

Konjugation der unregelmäßigen Verben im Präsens

#### VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie, ob Sie den Spielplan auf S. 17 verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, den Spielplan auf S. 18 mit Verben Ihrer Wahl selbst zu beschriften.

Sie benötigen für dieses Spiel

- eine Kopie des Lösungsblatts auf S. 16 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 17 (oder Ihres eigenen Spielplans) pro Gruppe von 2 oder 4 Spielern (= 2 Teams)
- einen Würfel pro Gruppe
- 12 Spielfiguren pro Gruppe (je 6 in derselben Farbe).

#### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 2 oder 4 Personen (2 Einzelspieler oder 2 Zweier-Teams). Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, 2x6 Spielfiguren und ein Lösungsblatt. Bitten Sie die Lerner, sich an den beiden Schmalseiten des Spielplans zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Vgl. Lösungsblatt)

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler bzw. das Team, dem es zuerst gelingt, alle seine Figuren von der einen Spielplanseite auf die andere zu bringen. Unterwegs muss bei jedem Zug eine Verbform korrekt genannt werden.

Sie können auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler/das Team, der/das innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit mehr Figuren ins Ziel gebracht hat.

**Spielverlauf:** Die zwei Parteien (Einzelspieler bzw. Teams) erhalten je 6 Spielfiguren. Die Spielfiguren der beiden Parteien müssen gut zu unterscheiden sein. Die Pronomenfelder auf den beiden Schmalseiten des Spielplans dienen als Start- und Zielfelder. Zu Beginn des Spiels stehen auf den Pronomenfeldern die Figuren einer Partei: die Figuren der Partei

A zwischen den beiden Buchstaben A, die Figuren der Partei B auf der gegenüber liegenden Seite zwischen den beiden Buchstaben B.

Die Spieler würfeln abwechselnd und rücken eine ihrer Figuren um die gewürfelte Zahl vor. Die Figuren dürfen ihre jeweilige Bahn nicht verlassen und bewegen sich immer geradeaus. Wer eine 6 würfelt, darf gleich nochmals würfeln und ziehen. Wenn alle Figuren einer Partei gestartet sind, darf mit einer Figur nach Wahl weitergezogen werden. Solange noch Figuren auf den Pronomenfeldern stehen, müssen die Züge dazu verwendet werden, diese Figuren auf die Bahnen zu bringen.

Nach jedem Zug muss das Verb am Rand des Spielfelds in der durch die Bahn vorgegebenen Person konjugiert werden. Beispiel: Ich würfle eine 2 und ziehe mit der Figur auf der Bahn von *ihr*. Ich lande auf der Höhe des Verbs *müssen* und muss nun die Verbform *ihr müsst* bilden.

Kann man die Verbform korrekt sagen, so darf man auf dem Feld stehen bleiben, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Die Gegenpartei kontrolliert die Verbformen aufmerksam. Im Zweifelsfall wird das Lösungsblatt herangezogen.

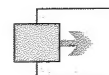
Kann ein Spieler die Verbform nicht korrekt nennen, so muss er zurückgehen bis zum nächsten freien Feld und sein Glück mit der dort verlangten Verbform versuchen. Das Zurückgehen wird ggf. so oft wiederholt, bis eine Verbform korrekt genannt wird. Spannend wird die Sache, wenn gegnerische Figuren aufeinander treffen. Gelingt es einem Spieler nämlich, auf einem Feld zu landen, auf dem bereits eine Figur der Gegenpartei steht, so kann er diese »werfen« und an den Start zurückschicken, wenn er die auf dem entsprechenden Feld verlangte Verbform korrekt nennen kann. Kreuzen sich gegnerische Figuren, ohne auf demselben Feld zu landen, so wird niemand »geworfen«.

#### HINWEIS:

Da in einer Runde nie alle Verbformen vorkommen, kann das »Duell« problemlos mehrmals gespielt werden. Mit demselben Spielplan können auch andere Verben (vgl. Kopiervorlage auf S. 18) sowie andere Zeiten und Modi geübt werden. Dazu müssten Sie jeweils ein entsprechendes Lösungsblatt bereitstellen.



A	ich	du	er sie es	wir	ihr	sie	A
haben							haben
wissen							wissen
geben							geben
sein							sein
können							können
werden							werden
wollen							wollen
sollen							sollen
nehmen							nehmen
lesen							lesen
sehen							sehen
dürfen							dürfen
fahren							fahren
essen							essen
müssen							müssen
sprechen							sprechen
B	ich	du	er sie es	wir	ihr	sie	B



## Duell – Spielplan 1

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2001. Alle Rechte vorbehalten. (Vervielfältigung zum Unterrichtsgebrauch gestattet.)

	ich	du	er/sie/es	wir	ihr	sie
haben	habe	hast	hat	haben	habt	haben
wissen	weiß	weißt	weiß	wissen	wisst	wissen
geben	gebe	gibst	gibt	geben	gebt	geben
sein	bin	bist	ist	sind	seid	sind
können	kann	kannst	kann	können	könnt	können
werden	werde	wirst	wird	werden	werdet	werden
wollen	will	willst	will	wollen	wollt	wollen
sollen	soll	sollst	soll	sollen	sollt	sollen
nehmen	nehme	nimmst	nimmt	nehmen	nehmt	nehmen
lesen	lese	liest	liest	lesen	lest	lesen
sehen	sehe	siehst	sieht	sehen	seht	sehen
dürfen	darf	darfst	darf	dürfen	dürft	dürfen
fahren	fahre	fährst	fährt	fahren	fahrt	fahren
essen	esse	isst	isst	essen	esst	essen
müssen	muss	musst	muss	müssen	müsst	müssen
sprechen	spreche	sprichst	spricht	sprechen	sprecht	sprechen

## Duell – Lösungsblatt

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2001. Alle Rechte vorbehalten. (Vervielfältigung zum Unterrichtsgebrauch gestattet.)





**LEBENSMITTEL**

das Brot  
das Fleisch  
die Eier  
der Reis  
das Öl  
der Schinken  
der Fisch  
die Kartoffel(n)

**OBST**

die Apfelsine /  
Orange  
der Apfel  
der Pfirsich  
die Birne  
die Traube(n)  
die Kirsche(n)  
die Erdbeere(n)  
die Aprikose

**GEMÜSE**

die Gurke  
die Bohne(n)  
der Kohl  
die Tomate  
die Möhre /  
Karotte  
die Erbse(n)  
der Blumenkohl  
der Spinat

**GETRÄNKE**

das Bier  
der Wein  
die Milch  
der Kaffee  
der Tee  
der Fruchtsaft  
die Limonade  
das Mineral-  
wasser

**TEILE DES  
HAUSES**

die Küche  
das Badezimmer  
der Keller  
das Schlafzimmer  
der Balkon  
das Wohnzimmer  
das Esszimmer  
die Treppe

**WOHNUNGS-  
EINRICHTUNG**

der Schrank  
die Lampe  
das Bett  
das Regal  
der Tisch  
das Sofa  
der Sessel  
der Teppich

**MATERIALIEN**

das Holz  
das Metall  
die Wolle  
das Gold  
der Kunststoff  
das Leder  
das Glas  
der Stein

**SCHREIBWAREN**

das Papier  
der Briefumschlag  
der Kugelschreiber  
der Bleistift  
der Klebstoff  
die Schere  
das Klebeband  
der Radiergummi

**FRÜHSTÜCK**

der Kaffee  
die Milch  
der Orangensaft  
das Brot  
die Butter  
der Käse  
der Honig  
die Marmelade

**GESCHÄFTE**

das Kaufhaus  
die Buchhandlung  
das Lebensmittel-  
geschäft  
der Supermarkt  
die Apotheke  
die Metzgerei  
das Schreibwaren-  
geschäft  
die Bäckerei

**ÖFFENTLICHE  
GEBÄUDE**

der Bahnhof  
das Rathaus  
die Kirche  
das Museum  
die Schule  
das Krankenhaus  
die Bibliothek  
das Theater

**VERKEHRS-  
MITTEL**

das Auto / der Wagen  
das Fahrrad  
das Flugzeug  
der Zug / die Bahn  
das Schiff  
das Motorrad  
der (Auto)Bus  
die Straßenbahn

**MUSIK-  
INSTRUMENTE**

das Klavier  
die Geige  
die Flöte  
die Trommel  
das Schlagzeug  
die Trompete  
die Orgel  
die Gitarre

**HAUSTIERE**

der Hund  
die Katze  
das Pferd  
die Kuh  
das Schwein  
das Schaf  
das Huhn  
die Ziege

**FREI LEBENDE  
TIERE**

der Löwe  
der Fuchs  
der Wolf  
der Tiger  
der Vogel  
der Affe  
die Maus  
der Elefant

**EUROPÄISCHE  
LÄNDER**

Österreich  
Frankreich  
Portugal  
Polen  
Spanien  
Italien  
Großbritannien  
Belgien

**VERBEN DER  
BEWEGUNG**

laufen  
springen  
gehen  
wandern  
hüpfen  
fliegen  
kriechen  
fahren

**TEILE DES  
GESICHTES**

die Nase  
der Mund  
das Ohr  
das Auge  
das Kinn  
die Wange  
die Stirn  
das Haar / die  
Haare

**KÖRPERTEILE**

die Hand  
der Fuß  
der Ellbogen  
der Bauch  
der Rücken  
das Bein  
der Arm  
der Hals

**AUSSEHEN  
VON PERSONEN  
(ADJEKTIVE)**

schön  
hässlich  
hübsch  
groß  
schlank  
blond  
klein  
attraktiv

**WETTER  
(NOMEN)**

der Wind  
der Schnee  
der Regen  
die Sonne  
der Nebel  
das Gewitter  
die Wolke  
der Sturm

**LANDSCHAFT**

das Meer / die See  
der See  
der Wald  
die Wiese  
der Fluss  
das Gebirge  
die Insel  
die Ebene

**ORTSADVERBIEN**

vorn(e)  
hinten  
gegenüber  
innen / drinnen  
oben  
unten  
daneben / nebenan  
links

**FARBEN**

gelb  
orange  
braun  
grün  
blau  
grau  
rot  
violett

**VERWANDTE**

der Großvater  
die Enkelin  
der Sohn  
die Tante  
der Bruder  
die Nichte  
der Cousin  
die Schwieger-  
mutter

**KLEIDUNG**

der Rock  
die Hose  
das Hemd  
der Mantel  
der Pullover  
die Bluse  
das Kleid  
der Schuh /  
die Schuhe

**BERUFE**

der Arzt / die Ärztin  
der / die Kellner / in  
der / die Ingenieur / in  
der / die Apotheker / in  
der / die Friseur / in  
der / die Architekt / in  
der Koch / die Köchin  
der Psychologe /  
die Psychologin

**SPORTARTEN**

Fußball  
Schwimmen  
Tennis  
Ski fahren  
Reiten  
Segeln  
Turnen  
Rudern

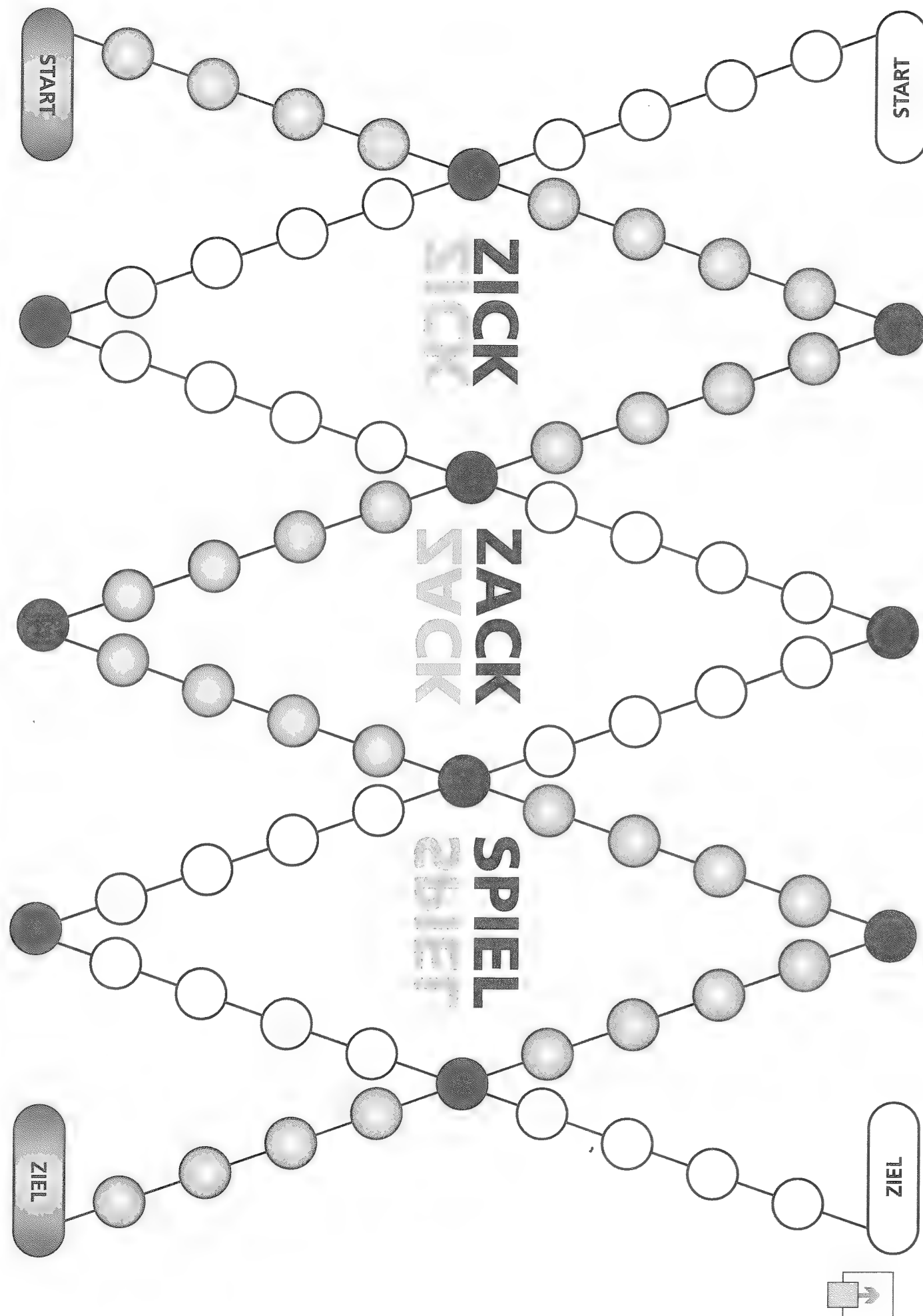
**MONATE**

Januar  
März  
Mai  
Juni  
Juli  
August  
Oktober  
Dezember

**ZEITADVERBIEN**

heute  
morgen  
gestern  
damals  
lange  
immer  
früh  
spät





## 5. Ratespiel

**NIVEAU:** \*\* bis \*\*\*

### LERNZIEL:

Fragen stellen, Grundwortschatz

### VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie, ob Sie die Vorlagen von S. 24 und S. 25 verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, die leeren Kärtchen auf S. 106 selbst zu bebildern oder zu beschriften und eine eigene Liste der gesuchten Gegenstände zu erstellen.

Sie benötigen für dieses Spiel

- eine Kopie der *gesuchten Gegenstände* auf S. 24 (oder Ihre eigene Liste) für jede Gruppe
- ein Set der Kärtchen auf S. 25 (oder Ihrer eigenen Kärtchen) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 26 pro Gruppe von 3–5 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 3–5 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren, das Blatt mit den *gesuchten Gegenständen* und ein Karten-Set.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie die Karten mit dem Bild nach unten auf den Spielplan und das Blatt mit den *gesuchten Gegenständen* zur Einsicht daneben. Die Spieler dürfen jederzeit nachsehen, welche die zu erratenden Gegenstände sind und wie sie auf Deutsch heißen.

Legen Sie die Spieldauer (zwischen 20 und 60 Minuten) fest.

Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und von Ihren Lernern die passenden Fragen stellen lassen. Ggf. empfiehlt es sich, die geeigneten Frageformen zu wiederholen. (Beispiele finden Sie unter **MÖGLICHE FRAGEN**.)

**Ziel des Spiels:** Durch geschickte Fragen gilt es, die Gegenstände auf den Kärtchen der Mitspieler zu erraten. Für jeden erratenen Gegenstand bekommt man vom Mitspieler das entsprechende Kärtchen. Gewonnen hat der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit die meisten Kärtchen gesammelt hat.

**Spielverlauf:** Jeder Spieler hebt ein Kärtchen vom Stapel ab, ohne es den anderen zu zeigen. Darauf ist der Gegenstand abgebildet, den die Mitspieler erraten müssen.

Die Spieler stellen ihre Figuren auf ein Fragezeichenfeld. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan. Bei jedem Zug darf man einem Mitspieler nach Wahl eine Frage zum Gegenstand auf dessen Kärtchen stellen. Der Mitspieler darf nur mit *ja* oder *nein* antworten, daher müssen die Fragen entsprechend formuliert werden. Kleine Ergänzungen zur Antwort *ja* (wie z.B. *ja, manchmal; ja, oft; ja, auch*) werden toleriert. Der Inhalt der Fragen richtet sich nach den Angaben auf dem Spielfeld:

**Material:** Material, aus dem der Gegenstand besteht.

**Eigenschaften:** Eigenschaften des gesuchten Gegenstandes (Farbe, Form, usw.).

**Zweck:** Zweck des Gegenstandes (Wozu benutzt man ihn?).

**Ort / Zeit:** Ort, an dem man den Gegenstand hauptsächlich benutzt oder Zeitangabe, wann man ihn vor allem benötigt.

**Fragezeichen:** Nur wer auf einem Feld mit Fragezeichen landet, darf einen Mitspieler direkt nach seinem Gegenstand fragen (z.B. *Ist dein Gegenstand der Schirm?*).

Hat man richtig geraten, bekommt man das betreffende Kärtchen des Mitspielers; dieser muss ein neues Kärtchen ziehen. Wenn man nicht richtig geraten hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wenn man möchte, kann man bei jedem Zug einen anderen Mitspieler befragen.

Die Spannung dieses Ratespiels steckt in der Bindung der Fragen an bestimmte Felder. So ist es möglich, dass mehrere Spieler zu wissen glauben, welchen Gegenstand ein Mitspieler auf seinem Kärtchen hat. Aber nur derjenige, der als nächster auf einem Fragezeichen-Feld landet, darf nach dem Gegenstand fragen und sich das Kärtchen sichern. Um zu gewinnen, braucht man also auch ein bisschen Würfelglück.

### MÖGLICHE FRAGEN:

**Material:** *Ist der Gegenstand aus Glas / aus Kunststoff / aus Keramik / aus Holz / aus Papier / aus Stoff / aus Metall / ...?*

**Eigenschaften:** *Ist der Gegenstand zerbrechlich / schwer / klein / groß / eckig / rund / lang / flach / weich / ...?*

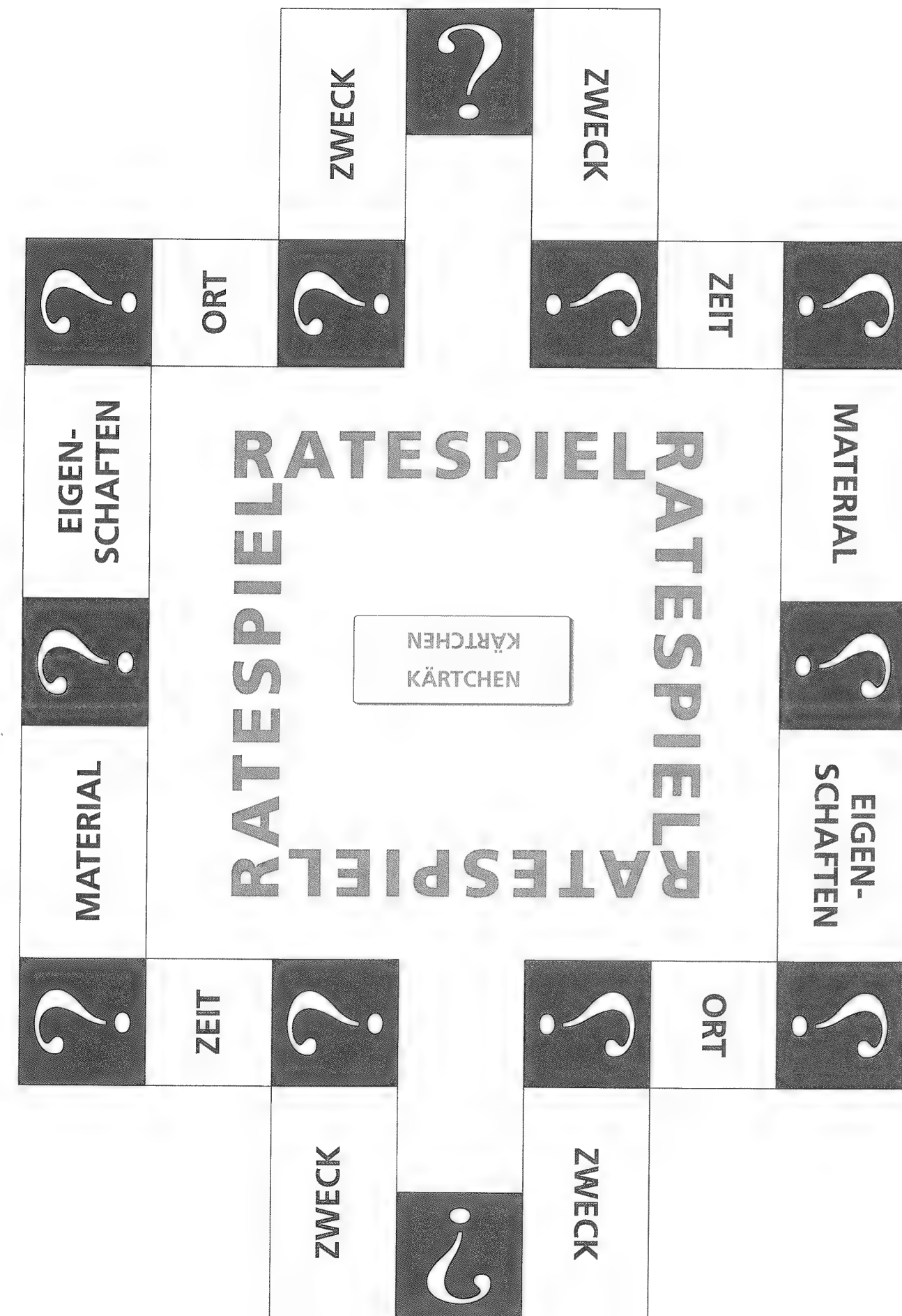
**Zweck:** *Benutzt man den Gegenstand zum Reinigen / Anzünden / Schneiden / Abtrocknen / Schreiben / Essen / Lesen / Bügeln / ...?*

**Ort:** *Benutzt man ihn vorwiegend draußen / drinnen / in der Schule / zu Hause / in der Küche / ...?*

**Zeit:** *Benutzt man ihn vorwiegend morgens / abends / nachts / im Dunkeln / wenn es regnet / in den Ferien / ...?*







Ratespiel – Spielplan

## 6. Gegensatz-Spiel

NIVEAU: \* \* bis \* \* \*

### LERNZIEL:

Wortschatz: Gegensatzpaare von Adjektiven, Adverbien und Präpositionen

### VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set der Abdeckkärtchen auf S. 28 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 29 pro Gruppe von 2 oder 4 Spielern (= 2 Teams).

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 2 oder 4 Personen (2 Teams). Die beiden Parteien A und B erhalten je 21 helle bzw. schwarze Abdeckkärtchen. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge demonstrieren. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGEN.)

**Ziel des Spiels :** Gewonnen hat der Spieler bzw. das Team, dem es zuerst gelingt, vier nebeneinander liegende Felder (in horizontaler, vertikaler oder diagonalen Richtung) mit eigenen Kärtchen abzudecken.

**Spielverlauf:** Der beginnende Spieler nennt das Gegenteil eines beliebigen Wortes aus der Reihe 1 des Spielplans. Ist das genannte Gegenteil korrekt, darf er ein Abdeckkärtchen auf das Feld legen. Das abgedeckte Feld »gehört« nun ihm bzw. seinem Team. Nennt er jedoch ein falsches Wort, so darf er kein Kärtchen legen, und der Gegner kommt an die Reihe und hat die Chance, das Feld abzudecken. Die Spieler belegen abwechselnd die Felder mit ihren Kärtchen. Der Spielplan ist in 6 Reihen gegliedert. Mit dem Abdecken muss in der Reihe 1 begonnen werden. Erst wenn diese voll ist, dürfen Felder der 2. Reihe belegt werden. Auf diese Weise werden die Reihen 1 bis 6 des Spielplans eine nach der anderen mit Kärtchen abgedeckt. Pro Zug darf nur ein Kärtchen gelegt werden. Sobald ein Spieler durch geschicktes Setzen der Kärtchen eine Viererreihe zustande bringt, ist die Spielrunde beendet. Die Lösungskontrolle erfolgt durch den Gegner bzw. das gegnerische Team. Sind sich die Gegner nicht einig, werden die unten stehenden Lösungen herangezogen.

Sollte der Fall eintreten, dass keiner der Mitspieler das Gegenteil eines Wortes weiß, so bleibt das entsprechende Spielfeld unbelegt und »gehört« niemandem.

Es kann vorkommen, dass das Spiel unentschieden endet, wenn alle Kärtchen aufgebraucht sind und es keinem Spieler gelungen ist, eine Viererreihe zu legen.

### HINWEIS:

Dieses Spiel hilft den Lernenden unter anderem auch, leicht zu verwechselnde Wortpaare (*davor – dahinter / vorne – hinten*) unterscheiden zu lernen. Das Spiel gehört zu den sogenannten Strategiespielen und sorgt für Spannung und Motivation. Die Lerner sind darauf bedacht, keine Fehler zu machen, denn die Regel, nach welcher sie bei falscher Lösung kein Feld belegen dürfen, könnte unter Umständen zur Folge haben, dass der Gegner davon profitiert und eine Viererreihe bilden kann. Will man die Gegensatzpaare regelrecht trainieren, so können mehrere Runden gespielt werden.

### LÖSUNGEN:

**Reihe 1**  
groß: *klein*  
dünn: *dick*  
wenig: *viel*  
davor: *dahinter*  
ohne: *mit*  
richtig: *falsch*  
teuer: *billig*

**Reihe 2**  
reich: *arm*  
schmal: *breit*  
schwer: *leicht*  
heiß: *kalt*  
weiblich: *männlich*  
hart: *weich*  
hinauf: *hinunter; hinab*

**Reihe 3**  
neu: *alt*  
dunkel: *hell*  
immer: *nie*  
unten: *oben*  
nichts: *alles*  
gesund: *krank*  
spät: *früh*

**Reihe 4**  
schön: *hässlich*  
weniger: *mehr*  
drinnen: *draußen*  
kurz: *lang*  
schwach: *stark*  
nachher: *vorher*  
vor: *nach*

**Reihe 5**  
oft: *selten*  
schnell: *langsam*  
vorwärts: *rückwärts*  
niedrig: *hoch*  
unter: *über; auf*  
leer: *voll*  
darüber: *darunter*

**Reihe 6**  
fern: *nahe*  
außen: *innen*  
schlecht: *gut*  
vorne: *hinten*  
links: *rechts*  
besser: *schlechter*  
sauer: *süß*



A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B



## GEGENSATZ 2-SPIEL

6	5	4	3	2	1
sauer	darüber	vor	spät	hinauf	teuer
besser	leer	nachher	gesund	hart	richtig
links	unter	schwach	nichts	weiblich	ohne
vorne	niedrig	kurz	unten	heiß	davor
schlecht	vorwärts	drinnen	immer	schwer	wenig
außen	schnell	weniger	dunkel	schmal	dünn
fern	oft	schön	neu	reich	groß



## 7. Glücksrad

**NIVEAU:** \*\* bis \*\*\*

### LERNZIEL:

Verbformen verschiedener Zeiten und Modi

### VORBEREITUNG:

Wählen Sie von S.32–38 drei Seiten aus, die Sie üben wollen.

Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set Schicksalskarten (Teufels- bzw. Zauberkarten) auf S.31 pro Gruppe
- drei Sets mit Aufgabekärtchen von S.32–38 für jede Gruppe (Kopierpapier evtl. in 3 verschiedenen Farben)
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.39 pro Gruppe von 2–5 Spielern
- eine Spielfigur pro Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 2–5 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und die 3 Sets. Bilden Sie mit den Kärtchen jeder Seite einen separaten Stapel.

(Damit es kein Durcheinander gibt, trägt jedes Kärtchen ein Erkennungssymbol, noch besser wäre es, sie auf verschiedenfarbiges Papier zu kopieren.) Die Stapel werden gut gemischt und verdeckt auf dem Spielplan platziert. Für jeden Kärtchenstapel ist eines der Rechtecke auf dem Spielplan vorgesehen. Jede Zahl entspricht somit einem Stapel. Mischen Sie die Schicksalskarten und verteilen Sie an jeden Spieler drei davon, aber verdeckt. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Die Lösungen stehen in Kursivschrift rechts unten auf den Kärtchen und dienen den abfragenden Mitspielern zur Kontrolle.)

**Ziel des Spiels:** Die Spieler durchlaufen das Glücksrad – ausgehend von der eingekreisten 1 – im Uhrzeigersinn. Auf jedem Spielfeld müssen sie ein Aufgabekärtchen von dem Stapel nehmen, der die Nummer ihres jeweiligen Spielfelds trägt, und die richtige Verbform nennen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst wieder auf der eingekreisten 1 (= Start- und Zielfeld) eintrifft. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Alle Spielfiguren werden auf das Spielfeld mit der eingekreisten 1 gestellt. Dies ist das Start- und Zielfeld zugleich. Es wird ausgelost, wer beginnen darf.

Ein anderer Mitspieler hebt das oberste Kärtchen des Stapels Nummer 1 ab und liest dem beginnenden Spieler die Aufgabe vor, z.B. *Präsens / können / du*. Der Spieler soll nun die entsprechende Verbform nennen, also in diesem Fall *du kannst*. Der abfragende Mitspieler kontrolliert die Lösung mit Hilfe der angegebenen Form rechts unten auf dem Aufgabekärtchen.

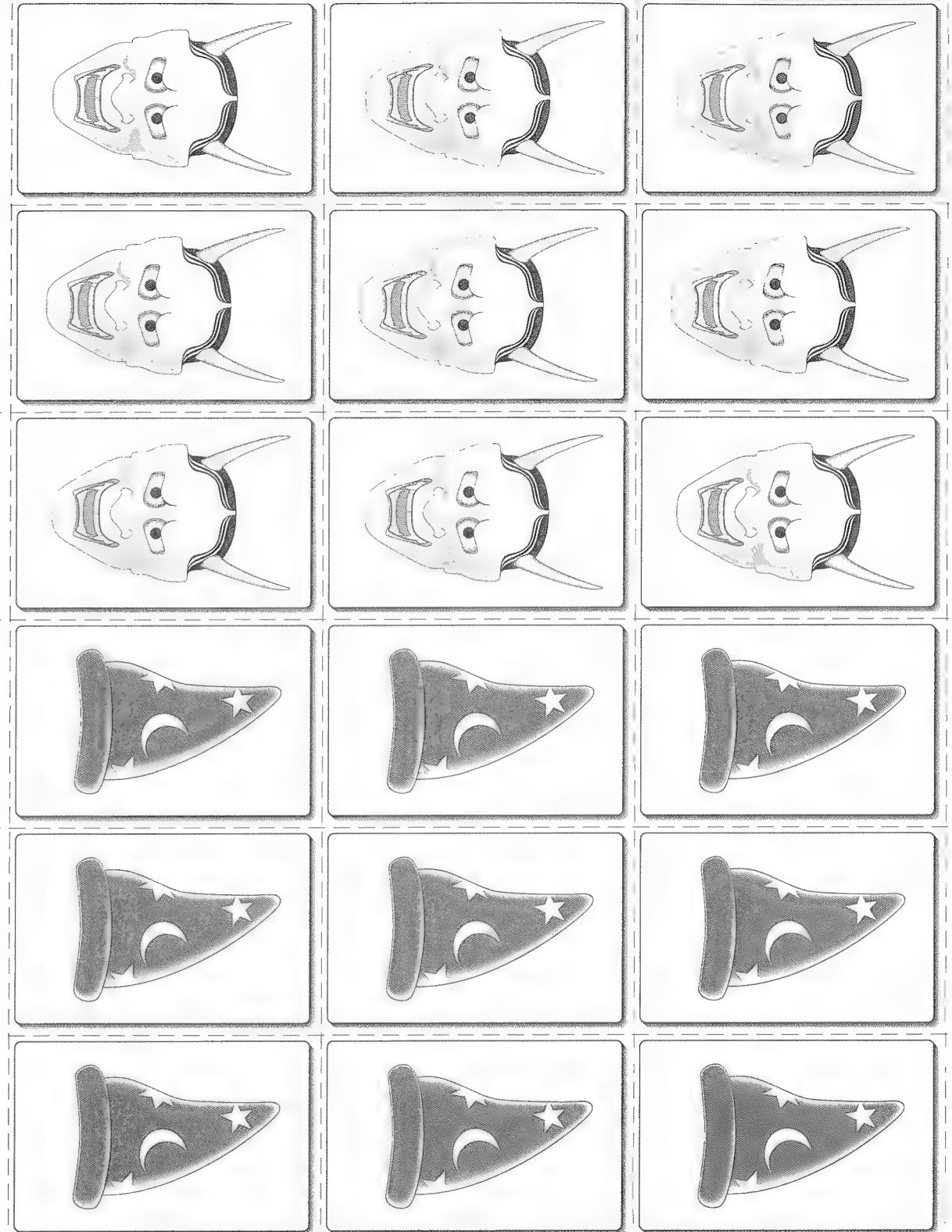
Wenn die Verbform stimmt, darf der Spieler seine Figur auf Feld 2 vorrücken. Ist sie hingegen falsch, so muss er seine Figur in den grauen Außenkreis, den sogenannten »Strafraum«, setzen. Dann kommt der Nächste an die Reihe.

Auf diese Weise werden reihum alle Spieler von ihren Mitspielern abgefragt. Jedesmal wird ein Aufgabekärtchen vom Stapel mit der Nummer des Spielfeldes, auf dem sich die Figur des Befragten befindet, abgehoben. Bei richtiger Verbform darf die Figur jeweils um ein Feld vorgerückt werden. Was passiert nun mit den Spielern im Strafraum? Sobald sie wieder an der Reihe sind, müssen sie nochmals eine Aufgabe vom selben Stapel (wo der Fehler gemacht wurde) lösen. Gelingt es ihnen, dürfen sie auf das angrenzende Feld im weißen Kreis zurückkehren, aber keine weitere Frage beantworten. Andernfalls verbleiben sie weiterhin im »Strafraum« und müssen beim nächsten Mal wieder eine Aufgabe vom selben Kärtchenstapel lösen. Dies wiederholt sich so oft, bis sie eine korrekte Verbform nennen können.

Damit nicht allein die Kenntnis der Verbformen über den Sieg bestimmt, gibt es die Schicksalskarten: Jeder Spieler hat insgesamt drei davon zur Verfügung. Diese kann er irgendwann im Laufe des Spiels einsetzen, aber immer nur vor oder nach dem Lösen eines Aufgabekärtchens, das heißt, wenn er gerade an der Reihe ist. Die Zauberkarten können dazu verwendet werden, sich (oder einen Mitspieler) aus dem »Strafraum« zu »erlösen«. Legt man eine Zauberkarte ab, so darf die eigene Spielfigur (oder diejenige des begünstigten Mitspielers) auf das angrenzende weiße Feld zurückkehren. Legt man hingegen eine Teufelskarte ab, so schickt man damit einen beliebigen Mitspieler in den »Strafraum«. Auf diese Weise kann man allzu »siegessichere« Mitspieler ein bisschen bremsen. Einmal abgelegte Schicksalskarten sind »verbraucht« und dürfen in dieser Runde nicht mehr eingesetzt werden.

### HINWEIS:

Die Aufgabekärtchen können auch spielunabhängig zum gegenseitigen Abfragen verwendet werden, zum Beispiel als Vorübung zum Glücksrad-Spiel. Wenn Sie andere Verben oder Zeiten üben möchten, können Sie mit Hilfe der Vorlagen auf S.106 eigene Kärtchen erstellen.





▲ PRÄSENS <b>sein: ich</b> ich bin	▲ PRÄSENS <b>haben: ich</b> ich habe	▲ PRÄSENS <b>werden: ich</b> ich werde
▲ PRÄSENS <b>wollen: ich</b> ich will	▲ PRÄSENS <b>müssen: ich</b> ich muss	▲ PRÄSENS <b>mögen: ich</b> ich mag
▲ PRÄSENS <b>sein: du</b> du bist	▲ PRÄSENS <b>haben: du</b> du hast	▲ PRÄSENS <b>werden: du</b> du wirst
▲ PRÄSENS <b>sollen: du</b> du sollst	▲ PRÄSENS <b>dürfen: du</b> du darfst	▲ PRÄSENS <b>können: du</b> du kannst
▲ PRÄSENS <b>sein: sie (Einzahl)</b> sie ist	▲ PRÄSENS <b>haben: es</b> es hat	▲ PRÄSENS <b>werden: er</b> er wird
▲ PRÄSENS <b>sollen: sie (Einzahl)</b> sie soll	▲ PRÄSENS <b>dürfen: es</b> es darf	▲ PRÄSENS <b>können: er</b> er kann
▲ PRÄSENS <b>sein: wir</b> wir sind	▲ PRÄSENS <b>haben: wir</b> wir haben	▲ PRÄSENS <b>werden: wir</b> wir werden
▲ PRÄSENS <b>sein: ihr</b> ihr seid	▲ PRÄSENS <b>haben: ihr</b> ihr habt	▲ PRÄSENS <b>werden: ihr</b> ihr werdet
▲ PRÄSENS <b>wollen: ihr</b> ihr wollt	▲ PRÄSENS <b>müssen: ihr</b> ihr müsst	▲ PRÄSENS <b>mögen: ihr</b> ihr mögt
▲ PRÄSENS <b>sollen: sie (Mehrzahl)</b> sie sollen	▲ PRÄSENS <b>dürfen: sie (Mehrzahl)</b> sie dürfen	▲ PRÄSENS <b>können: sie (Mehrzahl)</b> sie können



* PRÄSENS <b>gehen: ich</b> ich gehe	* PRÄSENS <b>wissen: ich</b> ich weiß	* PRÄSENS <b>fragen: ich</b> ich frage
* PRÄSENS <b>glauben: ich</b> ich glaube	* PRÄSENS <b>verstehen: ich</b> ich verstehe	* PRÄSENS <b>beginnen: ich</b> ich beginne
* PRÄSENS <b>fahren: du</b> du fährst	* PRÄSENS <b>vergessen: du</b> du vergisst	* PRÄSENS <b>sprechen: du</b> du sprichst
* PRÄSENS <b>helfen: du</b> du hilfst	* PRÄSENS <b>sehen: du</b> du siehst	* PRÄSENS <b>tragen: du</b> du trägst
* PRÄSENS <b>essen: sie (Einzahl)</b> sie isst	* PRÄSENS <b>geben: es</b> es gibt	* PRÄSENS <b>nehmen: er</b> er nimmt
* PRÄSENS <b>reisen: sie (Einzahl)</b> sie reist	* PRÄSENS <b>lesen: er</b> er liest	* PRÄSENS <b>treffen: er</b> er trifft
* PRÄSENS <b>schreiben: wir</b> wir schreiben	* PRÄSENS <b>kommen: wir</b> wir kommen	* PRÄSENS <b>brauchen: wir</b> wir brauchen
* PRÄSENS <b>sagen: ihr</b> ihr sagt	* PRÄSENS <b>bezahlen: ihr</b> ihr bezahlt	* PRÄSENS <b>holen: ihr</b> ihr holt
* PRÄSENS <b>bleiben: ihr</b> ihr bleibt	* PRÄSENS <b>hoffen: ihr</b> ihr hofft	* PRÄSENS <b>warten: ihr</b> ihr wartet
* PRÄSENS <b>kaufen: sie (Mehrzahl)</b> sie kaufen	* PRÄSENS <b>bringen: sie (Mehrzahl)</b> sie bringen	* PRÄSENS <b>reden: sie (Mehrzahl)</b> sie reden



* PRÄTERITUM <b>nehmen: ich</b> ich nahm	* PRÄTERITUM <b>verstehen: ich</b> ich verstand	* PRÄTERITUM <b>gehen: ich</b> ich ging
* PRÄTERITUM <b>machen: ich</b> ich machte	* PRÄTERITUM <b>schreiben: ich</b> ich schrieb	* PRÄTERITUM <b>fragen: ich</b> ich fragte
* PRÄTERITUM <b>können: du</b> du konntest	* PRÄTERITUM <b>haben: du</b> du hattest	* PRÄTERITUM <b>finden: du</b> du fandest
* PRÄTERITUM <b>wissen: du</b> du wusstest	* PRÄTERITUM <b>sagen: du</b> du sagtest	* PRÄTERITUM <b>wollen: du</b> du wolltest
* PRÄTERITUM <b>kommen: sie (Einzahl)</b> sie kam	* PRÄTERITUM <b>sein: es</b> es war	* PRÄTERITUM <b>glauben: er</b> er glaubte
* PRÄTERITUM <b>bleiben: sie (Einzahl)</b> sie blieb	* PRÄTERITUM <b>geben: es</b> es gab	* PRÄTERITUM <b>sehen: er</b> er sah
* PRÄTERITUM <b>essen: wir</b> wir aßen	* PRÄTERITUM <b>schreiben: wir</b> wir schrieben	* PRÄTERITUM <b>müssen: wir</b> wir mussten
* PRÄTERITUM <b>sitzen: wir</b> wir saßen	* PRÄTERITUM <b>treffen: wir</b> wir trafen	* PRÄTERITUM <b>verlieren: wir</b> wir verloren
* PRÄTERITUM <b>sollen: ihr</b> ihr solltet	* PRÄTERITUM <b>studieren: ihr</b> ihr studiertet	* PRÄTERITUM <b>denken: ihr</b> ihr dachtet
* PRÄTERITUM <b>stehen: sie (Mehrzahl)</b> sie standen	* PRÄTERITUM <b>dürfen: sie (Mehrzahl)</b> sie durften	* PRÄTERITUM <b>fahren: sie (Mehrzahl)</b> sie fuhren



◆ PRÄTERITUM <b>schlafen: ich</b> ich schlief	◆ PRÄTERITUM <b>fühlen: ich</b> ich fühlte	◆ PRÄTERITUM <b>erzählen: ich</b> ich erzählte
◆ PRÄTERITUM <b>bringen: ich</b> ich brachte	◆ PRÄTERITUM <b>vergessen: ich</b> ich vergaß	◆ PRÄTERITUM <b>liegen: ich</b> ich lag
◆ PRÄTERITUM <b>beginnen: du</b> du begannst	◆ PRÄTERITUM <b>meinen: du</b> du meintest	◆ PRÄTERITUM <b>tun: du</b> du tatest
◆ PRÄTERITUM <b>laufen: du</b> du liefst	◆ PRÄTERITUM <b>fallen: du</b> du fielst	◆ PRÄTERITUM <b>scheinen: du</b> du schienest
◆ PRÄTERITUM <b>rennen: sie (Einzahl)</b> sie rannte	◆ PRÄTERITUM <b>gelingen: es</b> es gelang	◆ PRÄTERITUM <b>lieben: er</b> er liebte
◆ PRÄTERITUM <b>lernen: sie (Einzahl)</b> sie lernte	◆ PRÄTERITUM <b>brauchen: es</b> es brauchte	◆ PRÄTERITUM <b>schliessen: er</b> er schloss
◆ PRÄTERITUM <b>öffnen: wir</b> wir öffneten	◆ PRÄTERITUM <b>warten: wir</b> wir warteten	◆ PRÄTERITUM <b>mögen: wir</b> wir mochten
◆ PRÄTERITUM <b>fliegen: wir</b> wir flogen	◆ PRÄTERITUM <b>lesen: wir</b> wir lasen	◆ PRÄTERITUM <b>helfen: wir</b> wir halfen
◆ PRÄTERITUM <b>kaufen: ihr</b> ihr kauftet	◆ PRÄTERITUM <b>kennen: ihr</b> ihr kanntet	◆ PRÄTERITUM <b>nennen: ihr</b> ihr nanntet
◆ PRÄTERITUM <b>trinken: sie (Mehrzahl)</b> sie tranken	◆ PRÄTERITUM <b>reisen: sie (Mehrzahl)</b> sie reisten	◆ PRÄTERITUM <b>lassen: sie (Mehrzahl)</b> sie ließen





■ PERFEKT <b>sein: ich</b> ich bin gewesen	■ PERFEKT <b>wissen: ich</b> ich habe gewusst	■ PERFEKT <b>sagen: ich</b> ich habe gesagt
■ PERFEKT <b>sehen: ich</b> ich habe gesehen	■ PERFEKT <b>nehmen: ich</b> ich habe genommen	■ PERFEKT <b>tun: ich</b> ich habe getan
■ PERFEKT <b>haben: du</b> du hast gehabt	■ PERFEKT <b>bekommen: du</b> du hast bekommen	■ PERFEKT <b>sitzen: du</b> du hast gesessen
■ PERFEKT <b>verstehen: du</b> du hast verstanden	■ PERFEKT <b>bleiben: du</b> du bist geblieben	■ PERFEKT <b>sehen: du</b> du hast gesehen
■ PERFEKT <b>verlieren: sie (Einzahl)</b> sie hat verloren	■ PERFEKT <b>kosten: es</b> es hat gekostet	■ PERFEKT <b>denken: er</b> er hat gedacht
■ PERFEKT <b>wollen: sie (Einzahl)</b> sie hat gewollt	■ PERFEKT <b>gehen: es</b> es ist gegangen	■ PERFEKT <b>kommen: er</b> er ist gekommen
■ PERFEKT <b>fahren: wir</b> wir sind gefahren	■ PERFEKT <b>machen: wir</b> wir haben gemacht	■ PERFEKT <b>mögen: wir</b> wir haben gemocht
■ PERFEKT <b>bringen: wir</b> wir haben gebracht	■ PERFEKT <b>dürfen: wir</b> wir haben gedurft	■ PERFEKT <b>sprechen: wir</b> wir haben gesprochen
■ PERFEKT <b>essen: ihr</b> ihr habt gegessen	■ PERFEKT <b>warten: ihr</b> ihr habt gewartet	■ PERFEKT <b>aufstehen: ihr</b> ihr seid aufgestanden
■ PERFEKT <b>rennen: sie (Mehrzahl)</b> sie sind gerannt	■ PERFEKT <b>suchen: sie (Mehrzahl)</b> sie haben gesucht	■ PERFEKT <b>finden: sie (Mehrzahl)</b> sie haben gefunden

❖ PERFEKT <b>vergessen: ich</b> ich habe vergessen	❖ PERFEKT <b>fragen: ich</b> ich habe gefragt	❖ PERFEKT <b>können: ich</b> ich habe gekonnt
❖ PERFEKT <b>glauben: ich</b> ich habe geglaubt	❖ PERFEKT <b>trinken: ich</b> ich habe getrunken	❖ PERFEKT <b>treffen: ich</b> ich habe getroffen
❖ PERFEKT <b>geben: du</b> du hast gegeben	❖ PERFEKT <b>kaufen: du</b> du hast gekauft	❖ PERFEKT <b>fallen: du</b> du bist gefallen
❖ PERFEKT <b>beginnen: du</b> du hast begonnen	❖ PERFEKT <b>helfen: du</b> du hast geholfen	❖ PERFEKT <b>kennen: du</b> du hast gekannt
❖ PERFEKT <b>schließen: sie (Einz.)</b> sie hat geschlossen	❖ PERFEKT <b>gelingen: es</b> es ist gelungen	❖ PERFEKT <b>lernen: er</b> er hat gelernt
❖ PERFEKT <b>erzählen: sie (Einz.)</b> sie hat erzählt	❖ PERFEKT <b>brauchen: es</b> es hat gebraucht	❖ PERFEKT <b>öffnen: er</b> er hat geöffnet
❖ PERFEKT <b>holen: wir</b> wir haben geholt	❖ PERFEKT <b>leiden: wir</b> wir haben gelitten	❖ PERFEKT <b>fliehen: wir</b> wir sind geflohen
❖ PERFEKT <b>arbeiten: wir</b> wir haben gearbeitet	❖ PERFEKT <b>tragen: wir</b> wir haben getragen	❖ PERFEKT <b>schneiden: wir</b> wir haben geschnitten
❖ PERFEKT <b>singen: ihr</b> ihr habt gesungen	❖ PERFEKT <b>erwachen: ihr</b> ihr seid erwacht	❖ PERFEKT <b>fliegen: ihr</b> ihr seid geflogen
❖ PERFEKT <b>frieren: sie (Mehrzahl)</b> sie haben gefroren	❖ PERFEKT <b>sterben: sie (Mehrzahl)</b> sie sind gestorben	❖ PERFEKT <b>gewinnen: sie (Mehrzahl)</b> sie haben gewonnen



### Glücksrad – Aufgabenkärtchen

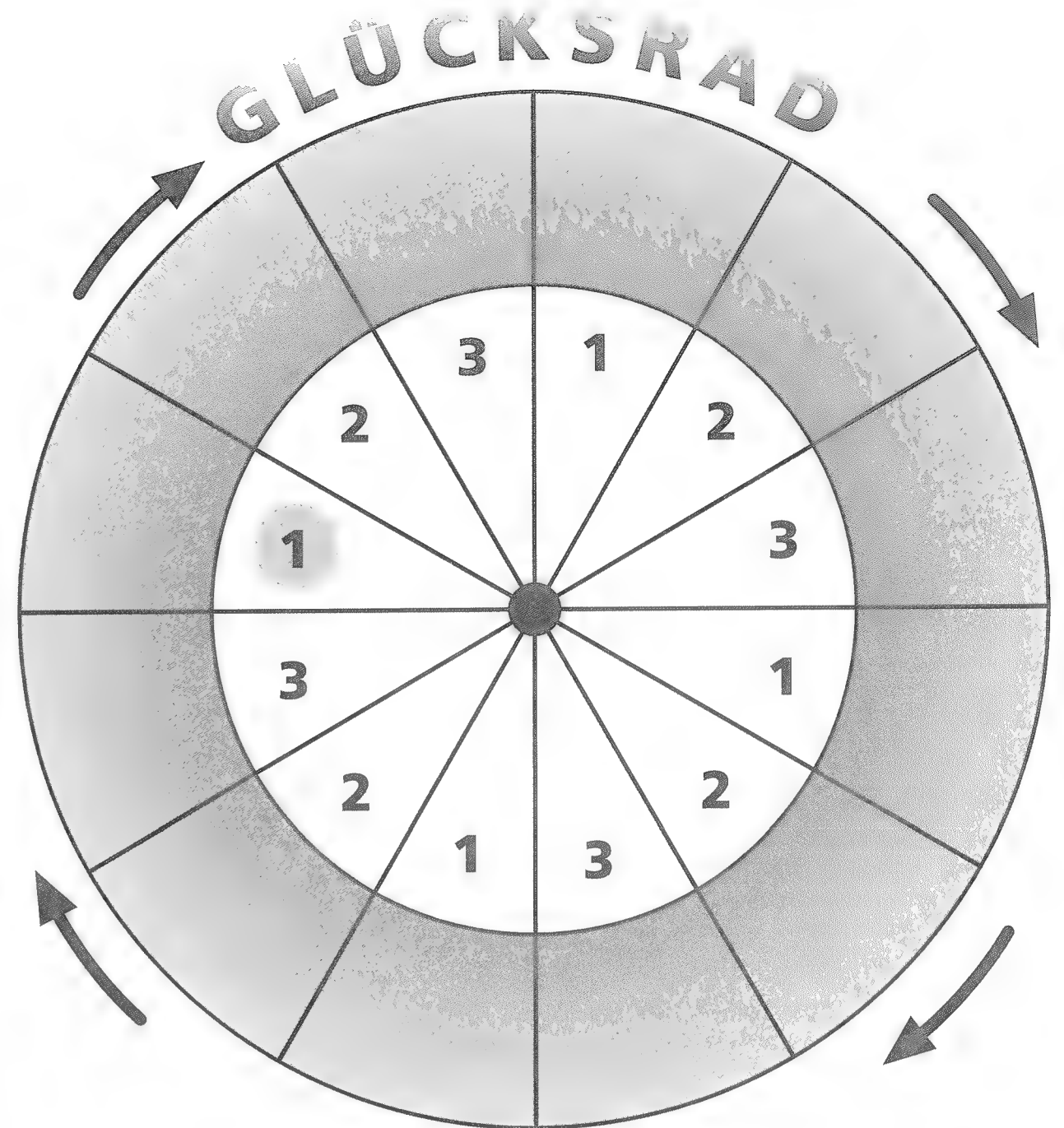


### Glücksrad – Aufgabenkärtchen

• KONJUNKTIV II <b>haben: ich</b> <i>ich hätte</i>	• KONJUNKTIV II <b>sein: ich</b> <i>ich wäre</i>	• KONJUNKTIV II <b>wissen: ich</b> <i>ich wüsste</i>
• KONJUNKTIV II <b>fahren: ich</b> <i>ich führe</i>	• KONJUNKTIV II <b>werden: ich</b> <i>ich würde</i>	• KONJUNKTIV II <b>liegen: ich</b> <i>ich läge</i>
• KONJUNKTIV II <b>finden: du</b> <i>du fändest</i>	• KONJUNKTIV II <b>sollen: du</b> <i>du soltest</i>	• KONJUNKTIV II <b>tun: du</b> <i>du tätest</i>
• KONJUNKTIV II <b>mögen: du</b> <i>du möchtest</i>	• KONJUNKTIV II <b>brauchen: du</b> <i>du bräuchtest</i>	• KONJUNKTIV II <b>sein: du</b> <i>du wärst</i>
• KONJUNKTIV II <b>wollen: sie (Einzahl)</b> <i>sie wollte</i>	• KONJUNKTIV II <b>geben: es</b> <i>es gäbe</i>	• KONJUNKTIV II <b>bleiben: er</b> <i>er bliebe</i>
• KONJUNKTIV II <b>haben: sie (Einzahl)</b> <i>sie hätte</i>	• KONJUNKTIV II <b>gehen: es</b> <i>es ginge</i>	• KONJUNKTIV II <b>dürfen: er</b> <i>er dürfte</i>
• KONJUNKTIV II <b>können: wir</b> <i>wir könnten</i>	• KONJUNKTIV II <b>nehmen: wir</b> <i>wir nähmen</i>	• KONJUNKTIV II <b>wünschen: wir</b> <i>wir wünschten</i>
• KONJUNKTIV II <b>bekommen: wir</b> <i>wir bekämen</i>	• KONJUNKTIV II <b>sein: wir</b> <i>wir wären</i>	• KONJUNKTIV II <b>stehen: wir</b> <i>wir stünden/ständen</i>
• KONJUNKTIV II <b>haben: ihr</b> <i>ihr hättet</i>	• KONJUNKTIV II <b>wissen: ihr</b> <i>ihr wüsstet</i>	• KONJUNKTIV II <b>finden: ihr</b> <i>ihr fändet</i>
• KONJUNKTIV II <b>kommen: sie (Mehrzahl)</b> <i>sie kämen</i>	• KONJUNKTIV II <b>sollen: sie (Mehrzahl)</b> <i>sie sollten</i>	• KONJUNKTIV II <b>werden: sie (Mehrzahl)</b> <i>sie würden</i>



### Glücksrad – Aufgabenkärtchen



1

2

3

KÄRTCHEN

KÄRTCHEN

KÄRTCHEN



### Glücksrad – Spielplan



## 8. Sternenlauf

NIVEAU: \*\* bis \*\*\*

### LERNZIELE:

Direktes und indirektes Pronomen einzeln und in Kombination; *davon, damit, darüber, dafür, darauf*

### VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie, ob Sie die Aufgabenblätter auf S. 41 und 42 verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, entsprechende Aufgabenblätter von den Lernenden beschriften zu lassen. Dies wäre eine nützliche und motivierende Vorübung.

Sie benötigen für dieses Spiel

- je 1 Kopie der Aufgabenblätter auf S. 41 und 42 pro Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 43 pro Gruppe von 4 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Vierergruppen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und die vier Aufgabenblätter.

Die Spieler erhalten eine Nummer (1–4) und das entsprechende Aufgabenblatt. Darauf stehen jeweils 10 Fragesätze in der linken Spalte. In der rechten Spalte stehen die Lösungen.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen.

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster das Zielfeld erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Zielfeld am nächsten gekommen ist. Auf dem Weg zum Ziel muss bei jedem Zug die Frage eines Mitspielers beantwortet werden.

**Spielverlauf:** Die Spieler stellen ihre Figuren auf das Startfeld. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Es wird reihum gewürfelt und gezogen. Sobald ein

Spieler auf einem Feld landet, wird ihm von dem Spieler, der das Aufgabenblatt mit der entsprechenden Nummer hat, eine Aufgabe gestellt. Landet ein Spieler zum Beispiel auf einem Feld mit der Zahl 2, so liest ihm Spieler 2 eine Frage vor. Dabei kann Spieler 2 einen beliebigen Fragesatz von seinem Aufgabenblatt auswählen. Auf die Frage hat der Befragte eine bejahende Antwort zu geben. Der Antwortsatz muss mindestens ein (bis zwei) Pronomen enthalten, z. B.: *Hast du Jürgen die Schlüssel gegeben?* – *Ja, ich habe sie ihm gegeben.* Der Spieler, der die Frage gestellt hat, kontrolliert mit Hilfe der Lösungen auf seinem Blatt die Antwort des Mitspielers. Ist der Antwortsatz korrekt, darf dessen Spielfigur auf dem Feld stehen bleiben. Wenn nicht, muss sie um die gewürfelte Anzahl Felder zurückgehen. Falsche Antworten sollten sofort durch den abfragenden Spieler korrigiert werden. Landet man mit seiner Figur auf einem Feld der eigenen Nummer, so braucht man keine Aufgabe zu lösen. Dafür darf man einen Mitspieler nach Wahl befragen. Dabei wählt man am besten einen Spieler, der dem Ziel schon nahe ist, denn sein Sieg kann verhindert werden, wenn er nicht korrekt antwortet. Bei falscher Antwort muss er nämlich um 6 Felder zurückgehen.

Landet man auf einem Stern, so wird die Figur in Pfeilrichtung weiterbewegt. Auf dem neuen Feld angekommen, löst man eine Aufgabe nach den oben beschriebenen Regeln.

### HINWEIS:

Der Sternenlauf fördert das Verantwortungsbewusstsein für das Lernen in der Gruppe: Die Mitspieler dürfen die Fragesätze gezielt auswählen und übernehmen die Lösungskontrolle.

Weisen Sie die Lernenden darauf hin, dass es im Interesse des Lernerfolgs wichtig ist, bei falschen Antworten die richtige Lösung zu erklären und sich an Sie zu wenden, wenn Unklarheiten auftreten. Die schwierigeren Fragen der Aufgabenblätter dürfen ruhig mehrmals gestellt werden, damit sich der Gebrauch der Pronomen gut einprägt.

1

Denkst du oft an die Ferien?	Ja, ich denke oft <b>daran</b> .
Schickst du uns die Zeitungen?	Ja, ich schicke <b>sie euch</b> .
Habt ihr vom neuen Projekt gesprochen?	Ja, wir haben <b>davon</b> gesprochen.
Musst du diesen Text übersetzen?	Ja ich muss <b>ihn</b> übersetzen.
Hast du das Brot gekauft?	Ja, ich habe <b>es</b> gekauft.
Wirst du es deiner Freundin erzählen?	Ja, ich werde <b>es ihr</b> erzählen.
Stellst du mir deine Kollegen vor?	Ja, ich stelle <b>sie dir</b> vor.
Müsst ihr für den Kurs bezahlen?	Ja, wir müssen <b>dafür</b> bezahlen.
Bringst du Peter das Geschenk?	Ja, ich bringe <b>es ihm</b> .
Rufst du Karin an?	Ja, ich rufe <b>sie</b> an.

2

Wirst du deiner Nachbarin helfen?	Ja, ich werde <b>ihr</b> helfen.
Begleitest du deinen Vater?	Ja, ich begleite <b>ihn</b> .
Wird sie euch die Bücher bringen?	Ja, sie wird <b>sie uns</b> bringen.
Hat der Film deinen Kindern gefallen?	Ja, er hat <b>ihnen</b> gefallen.
Hast du Jürgen die Schlüssel gegeben?	Ja, ich habe <b>sie ihm</b> gegeben.
Hast du schon vom Zugunglück gehört?	Ja, ich habe <b>davon</b> gehört.
Freust du dich auf die Reise?	Ja, ich freue mich <b>darauf</b> .
Erklärst du mir das Problem?	Ja, ich erkläre <b>es dir</b> .
Leiht ihr uns bitte das Buch?	Ja, wir leihen <b>es euch</b> .
Siehst du die vielen Leute?	Ja, ich sehe <b>sie</b> .

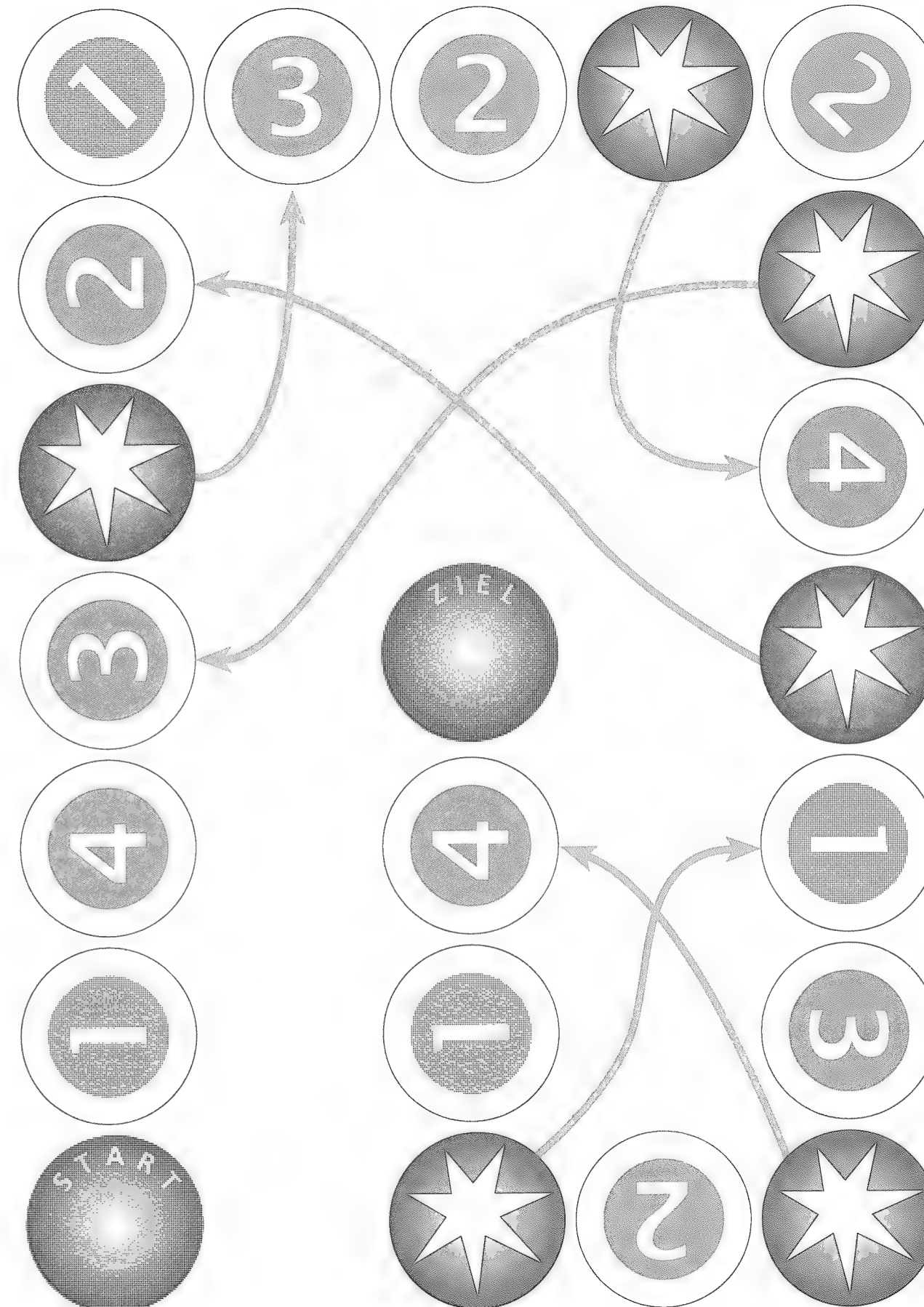


3

Schenkst du die Blumen deiner Mutter?	Ja, ich schenke <b>sie</b> ihr.
Hörst du mit dem Rauchen auf?	Ja, ich höre <b>damit</b> auf.
Hast du Paul gesagt, er soll kommen?	Ja, ich habe <b>es ihm</b> gesagt.
Habt ihr viel gelernt für die Prüfung?	Ja, wir haben viel <b>dafür</b> gelernt.
Hast du viel vom Kuchen gegessen?	Ja, ich habe viel <b>davon</b> gegessen.
Schreibst du deinen Freundinnen?	Ja, ich schreibe <b>ihnen</b> .
Gibst du mir endlich das Buch zurück?	Ja, ich gebe <b>es dir</b> zurück.
Kann ich euch den Brief mitgeben?	Ja, du kannst <b>ihn uns</b> mitgeben.
Werdet ihr uns anrufen?	Ja, wir werden <b>euch</b> anrufen.
Kannst du dir das vorstellen?	Ja, ich kann <b>es mir</b> vorstellen.

4

Schreibst du Maria bald?	Ja, ich schreibe <b>ihr</b> bald.
Bist du stolz auf dein neues Fahrrad?	Ja, ich bin stolz <b>darauf</b> .
Hast du deinem Bruder geholfen?	Ja, ich habe <b>ihm</b> geholfen.
Hat euch das Fest gefallen?	Ja, es hat <b>uns</b> gefallen.
Hast du etwas über China gelesen?	Ja, ich habe etwas <b>darüber</b> gelesen.
Hat er dich schon gefragt?	Ja, er hat <b>mich</b> schon gefragt.
Habt ihr es euren Freunden erklärt?	Ja, wir haben <b>es ihnen</b> erklärt.
Wirst du deine Eltern sehen?	Ja, ich werde <b>sie</b> sehen.
Wirst du Fabian die Tiere zeigen?	Ja, ich werde <b>sie ihm</b> zeigen.
Bist du zufrieden mit dem Ergebnis?	Ja, ich bin zufrieden <b>damit</b> .





## 9. Adjektiv-Spiel

**NIVEAU:** \* \* bis \* \* \*

### LERNZIELE:

Adjektive, Komparative und Superlative in beliebigen Kontexten

### VORBEREITUNG:

- Entscheiden Sie, ob Sie die Karten auf S. 45 und 46 verwenden wollen oder ob Sie die leeren Karten auf S. 107 lieber selbst beschriften möchten.
- Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set Karten auf S. 45 und 46 (oder dieselbe Menge eigener Karten) für jede Gruppe
  - eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 47 pro Gruppe von 4–6 Spielern
  - einen Würfel pro Gruppe
  - eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Set Karten. Diese legen Sie verdeckt auf den Spielplan.

Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster

- 50 Punkte erreicht und
- eine 6 würfelt, um den Spielplan zu verlassen. (Jede Richtung ist dabei erlaubt.)

**Spielverlauf:** Die Spieler stellen ihre Figuren in der Mitte des Spielplans auf. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und können vom Mittelfeld aus ihre Figuren nach Belieben bewegen.

Wer auf einem hellgrauen, dunkelgrauen oder schwarzen Feld landet, zieht eine Karte, liest den darauf angegebenen Begriff vor und bildet einen Satz, der zu dem angegebenen Thema passt und in dem – entsprechend den Angaben auf dem Spielplan – ein Adjektiv (Grundform, Komparativ oder Superlativ) vorkommt.

Wenn die Mitspieler mit dem Satz einverstanden sind, erhält der Spieler die ebenfalls auf dem Spielplan angegebene Punktzahl. Andernfalls gewinnt er keine Punkte. Wer auf einem weißen Feld landet, zieht keine Karte und hat somit auch keine Gelegenheit, Punkte zu erwerben.

### LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Karte: Tiere

Grundform: *Ich habe eine schwarze Katze.*

Komparativ: *Ein Pferd ist größer als ein Esel.*

Superlativ: *Für mich ist der Löwe das schönste Tier.*

Karte: Stadt

Grundform: *Unsere Stadt ist ziemlich klein.*

Komparativ: *Ich finde Berlin schöner als Frankfurt.*

Superlativ: *München ist die teuerste Stadt Deutschlands.*

Karte: Möbel

Grundform: *Das ist aber ein origineller Tisch.*

Komparativ: *Dieser Sessel ist bequemer als der andere.*

Superlativ: *Das ist die teuerste Lampe, die ich je hatte.*

### VARIANTEN:

Dieses Spiel kann auch mit anderen Wortarten – z. B. mit Substantiven, Verben oder Präpositionen – durchgeführt werden:

#### 1. Substantive:

Karte: Geschmack/Vorlieben

(Die Punkte werden entsprechend der im Satz verwendeten Anzahl von thematisch relevanten Substantiven vergeben.)

*Ich treibe gerne Sport, am liebsten spiele ich Tennis und Volleyball. Abends gehe ich gerne ins Kino oder treffe mich mit Freunden.*  
(5 Punkte)

#### 2. Verben:

Karte: Urlaub/Ferien

(Die Punkte werden entsprechend der im Satz verwendeten Anzahl von thematisch relevanten Verben vergeben.)

*Im Urlaub schlafe ich aus, mache Ausflüge, liege in der Sonne und lese viel.*  
(4 Punkte)

#### 3. Präpositionen:

Karte: Garten

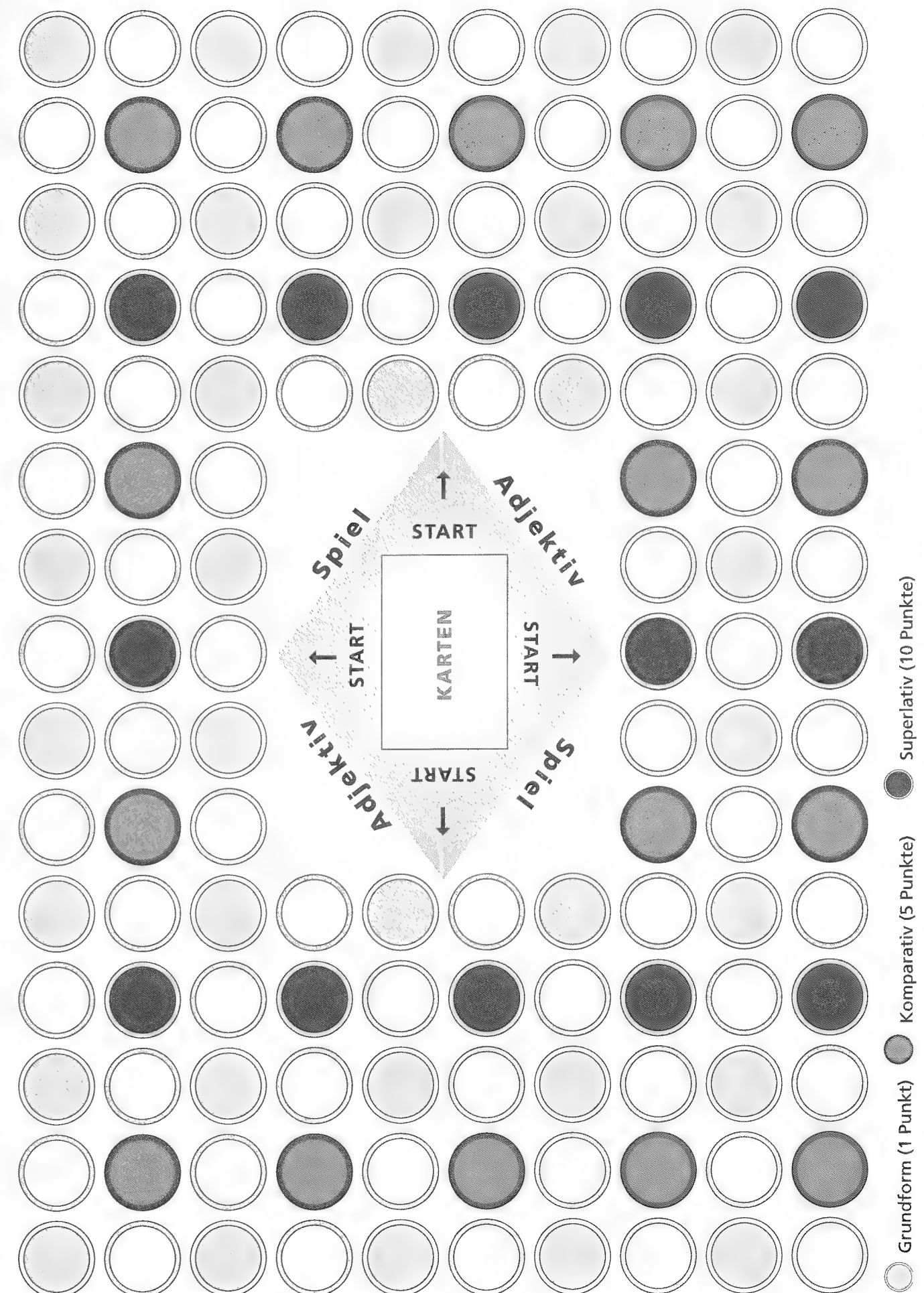
(Die Punkte werden entsprechend der im Satz verwendeten Anzahl von Präpositionen vergeben.)

*In unserem Garten steht ein Kirschbaum. Unter dem Baum steht eine Bank, neben der Bank ein kleiner Tisch. Zwischen den Bäumen ist eine Hängematte gespannt, in der oft meine Katze liegt und schläft.*  
(5 Punkte)

Hotel	Freunde	Liebe
Tiere	Nahrungsmittel	Stadt
Spiel und Freizeit	Erziehung	Familie
Feste und Feiern	Personen	Krieg
Arbeit	Möbel	Musik
Natur	Gesundheit	Sport
Technik	Tourismus	Urlaub/Ferien



Kunst	Haus	Kollegen
Küche	Kultur	Arbeitslosigkeit
Wirtschaft	Garten	Jugend
Wandern	Geschmack/ Vorlieben	Autos
Verkehrsmittel	Mode	Politik
Schule	Sonne	Einkommen/ Gehalt
Dritte Welt	Handel	Reisen





## 10. Grammatik-Spiel

NIVEAU: \*\* bis \*\*\*

### LERNZIELE:

Zeitangaben: *immer, (noch) nie, oft, gelegentlich, meistens, manchmal, selten, zur Zeit, vor zwei Wochen, bis jetzt, in einem Monat, heute, nächste Woche, gestern, morgen, jetzt, letztes Jahr, eines Tages, einmal im Jahr, sonntags, bis zum Jahresende, plötzlich, jeden Tag, seit einiger Zeit, seit*

Mengenangaben: *wenig, ein bisschen, viel, nichts, alles, einige, alle, kein/e/r, jemand, beide, die meisten, ein Drittel, 25 %, etwas, niemand, gewisse*

Fragewörter: *wer?, wann?, wie?, was?, warum?, wo?, welche/r, -s?, wie viele?*

Präpositionen: *nahe (bei), weit (von), durch, mit, wegen, in, auf, unter, über, zwischen, inmitten (von), rund (um), ab, gegenüber (von), an, dank, bis*

### VORBEREITUNG:

Sehen Sie sich die Kärtchen mit den oben angeführten Wörtern an (S. 49 und 50). Sie dienen dazu, in Kombination mit den auf dem Spielplan vorhandenen Abbildungen sinnvolle Sätze zu bilden.

Sie können aber auch die Kärtchen auf S. 106 beschriften und die Auswahl der Wörter nach anderen Lernzielen ausrichten.

Für dieses Spiel benötigen Sie

- ein Set der Kärtchen auf S. 49 und 50 (oder Ihre eigenen Kärtchen) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 51 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Set Kärtchen.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Kärtchen-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein Beispiel vorgeben. (Siehe LÖSUNGSVORSCHLÄGE)

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster das Feld ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Die Figuren werden auf START gestellt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren von links nach rechts und von rechts nach links schlangenförmig von oben nach unten. Wenn sie auf einem Feld mit Abbildung landen, nehmen sie das oberste Kärtchen vom Stapel, lesen das Wort vor und bilden einen Satz, in dem Bild und Wort in sinnvoller Weise verbunden werden.

Ist der Rest der Gruppe mit dem Satz einverstanden, kann das Spiel fortgesetzt werden. Andernfalls muss der betreffende Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

### LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Bild: Eiffelturm

Kärtchen: *(noch) nie*

*Ich bin noch nie in Paris gewesen.*

Bild: Auto

Kärtchen: *warum?*

*Warum hast du dir keinen Opel gekauft?*

Bild: Koch

Kärtchen: *manchmal*

*Manchmal gehen wir abends ins Restaurant.*

### HINWEIS:

Als Alternative kann auch der Spielplan auf S. 109 verwendet werden.

*immer*

*(noch) nie*

*oft*

*gelegentlich*

*meistens*

*manchmal*

*selten*

*zur Zeit*

*vor zwei Wochen*

*bis jetzt*

*in einem Monat*

*heute*

*nächste Woche*

*gestern*

*morgen*

*jetzt*

*letztes Jahr*

*eines Tages*

*einmal im Jahr*

*sonntags*

*bis zum Jahresende*

*plötzlich*

*jeden Tag*

*seit einiger Zeit*

*seit*

*wenig*

*ein bisschen*

*viel*

*nichts*

*alles*

*einige*

*alle*

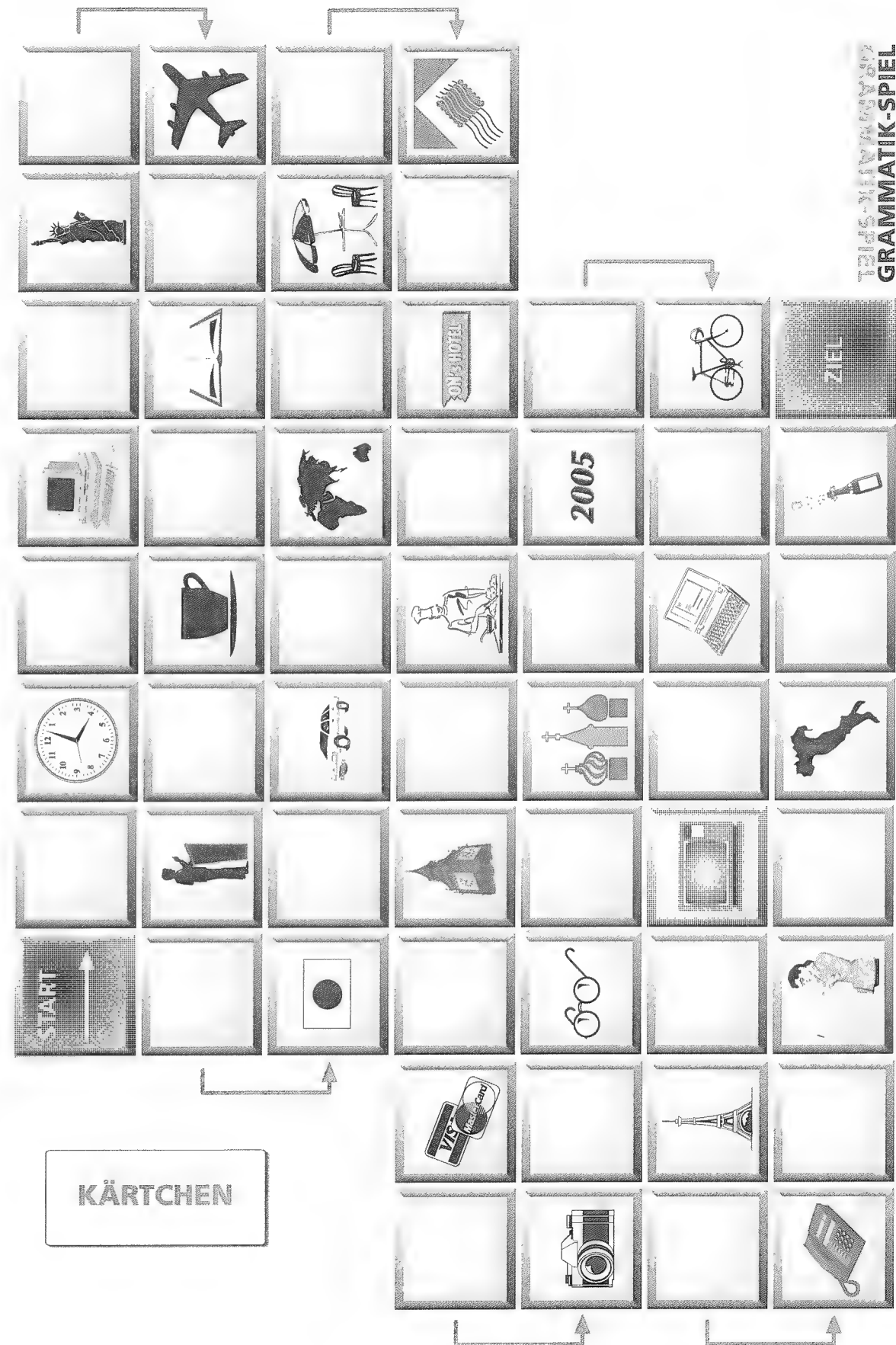
*kein/e/r*



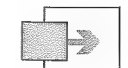
jemand	beide	die meisten
ein Drittel	25%	etwas
niemand	gewisse	wer?
wann?	wie?	was?
warum?	wo?	welche/r, -s?
wie viel/e?	nahe (bei)	weit (von)
durch	mit	wegen
in	auf	unter
über	zwischen	inmitten (von)
rund (um)	ab	gegenüber (von)
an	dank	bis



### Grammatik-Spiel – Kärtchen



### GRAMMATIK-SPIEL



### Grammatik-Spiel – Spielplan



# 11. Wortschatz-Spiel

NIVEAU: \*\* bis \*\*\*

## LERNZIEL:

Allgemeines Vokabular

## VORBEREITUNG:

Sehen Sie sich die Kärtchen auf S.53 und 54 an. Die Wörter auf S.54 sind für ein höheres Lernniveau bestimmt und sollten bei weniger fortgeschrittenen Lernergruppen nicht verwendet werden. Vielleicht ziehen Sie es jedoch vor, die Kärtchen auf S.106 selbst zu beschriften und die Auswahl der Wörter nach Ihren eigenen Lernzielen auszurichten. Sie sollten aber darauf achten, dass die Lerner diese Wörter kennen und zu jedem Wort ein Synonym oder einen Gegensatzbegriff finden können. Außerdem sollte ihnen zumindest ein anderes Wort aus derselben Wortfamilie bekannt sein.

Für dieses Spiel benötigen Sie

- ein Set der Kärtchen auf S.53 und 54 (oder Ihre eigenen Kärtchen) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.55 pro Gruppe von 4-6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

## SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Set Kärtchen.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Kärtchen-Set mit der Schrift

nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen.

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster das Feld ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Die Spieler stellen ihre Figuren auf START. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren – beginnend von links nach rechts – in Pfeilrichtung auf dem Spielbrett. Wenn sie auf einem Feld landen, nehmen sie die oberste Karte des Stapels, lesen das Wort vor und antworten entsprechend den Angaben auf dem Spielplan.

Ist der Rest der Gruppe mit der Antwort einverstanden, kann das Spiel fortgesetzt werden. Andernfalls muss der betreffende Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

## LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

### Definition / Beispiel:

Kärtchen: verheiratet – *Familienstand einer Person, die in Ehe mit jemandem lebt; Er ist seit einem Monat mit Silvia verheiratet.*

### Synonym oder Gegenteil:

Kärtchen: nützlich – *praktisch; unnütz*

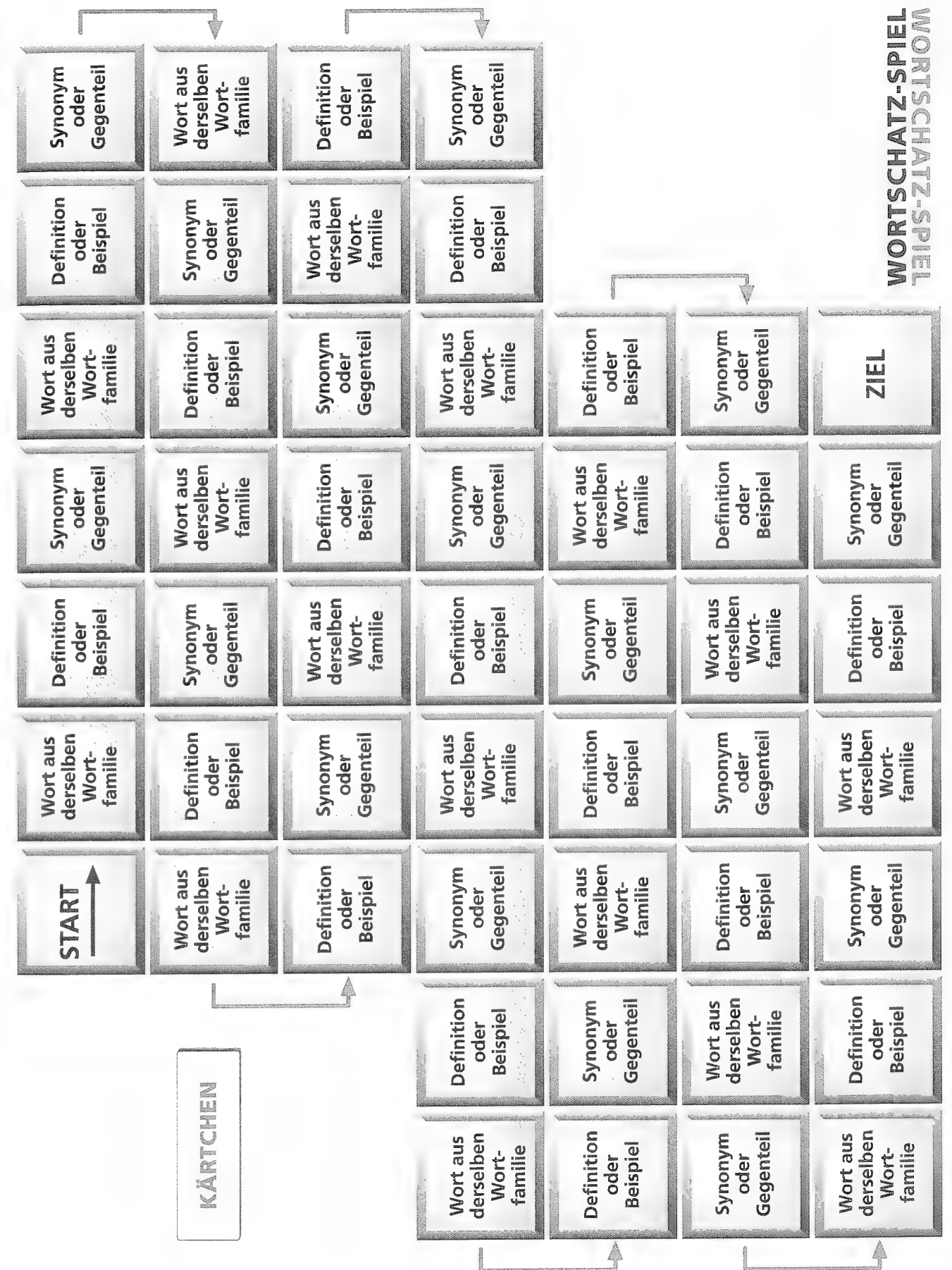
### Wort aus derselben Wortfamilie:

Kärtchen: kaufen – *Einkäufe; der Käufer*

die Ehefrau	verheiratet	heiß
süß	schön	beenden
laufen	schwierig	der Mann
weiß	der Morgen	dünn
schnell	kaufen	nützlich
hoch	frei	intelligent
einfach	rund	der Tag
sich ausruhen	der Bruder	der Freund
das Leben	schlecht	väterlich
weit	der Ausgang	die Ankunft
weinen	wahr	schließen
groß	menschlich	lang



hart	ruhig	das Kind
annehmen	jung	obligatorisch
tot	laut	hell
nehmen	links	die Freude
die Liebe	die Tragödie	geizig
erhöhen	froh	die Krankheit
sich setzen	gezuckert	die Arbeit
trocken	die Handlung	der Winter
der Anfang	glücklich	das Salz
zufrieden	nett	möglich
der Krieg	das Elend	drücken
sprechen	einschlafen	trinken



## 12. Urlaubsspiel

NIVEAU: \*\* bis \*\*\*

### LERNZIELE:

**Situationen:** Flughafen, Bahnhof, Bank, Autovermietung, Hotel, Restaurant

**Sprechintentionen:** Menschen, Orte und Gegenstände beschreiben; sagen, was man mag und was man nicht mag; Unmut äußern; Anweisungen geben; Meinungen äußern; sich vorstellen; Vorschläge machen und Empfehlungen geben

**Themenbereiche:** Kleidung, Urlaubsaktivitäten, Erinnerungen, Urlaubsformen, Wetter

### VORBEREITUNG:

Für dieses Spiel braucht man zwei Karten-Sets: die Gepäckkarten und die Katastrophenkarten. Entscheiden Sie sich, ob Sie die Karten auf S.58 und 59 verwenden wollen oder ob Sie lieber die leeren Karten auf S.107 selbst beschriften möchten. Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set der Karten auf S.58 und 59 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.60 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und je ein Set Gepäckkarten und Katastrophenkarten.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie die beiden Karten-Sets mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Die Spieler stellen ihre Figuren auf START. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Man würfelt der Reihe nach und bewegt die Figuren von oben nach unten und von unten nach oben, wie es

die Pfeile auf dem Spielplan angeben. Wer auf einem Feld mit Text landet, reagiert direkt auf die geschilderte Situation und verwickelt ggf. einen anderen Spieler ins Gespräch. Wer auf ein Gepäck- oder Katastrophen-Feld trifft, nimmt die oberste Karte vom betreffenden Stapel, liest die Frage vor und antwortet entsprechend. Wenn die Mitspieler mit der Antwort einverstanden sind, geht das Spiel weiter; andernfalls muss der Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

### LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

1. Sie haben Urlaub in einem Club gemacht und sind damit sehr zufrieden gewesen. Sie empfehlen den Club einem Ihrer Freunde.  
*Warum machst du nicht einen Cluburlaub, das ist wirklich toll! Man kann dort viel Sport machen und trifft eine Menge netter Leute.*
2. Beim Frühstück im Hotel stellen Sie sich einem anderen Urlauber vor.  
*Guten Morgen, ich heiße ... Ich bin gestern Abend angekommen.*
3. Sie sind am Flughafen und haben Ihren Freund/ Ihre Freundin aus den Augen verloren. Sie versuchen, ihn/sie zu beschreiben.  
*Ich suche eine blonde Frau; sie trägt einen blauen Pulli und eine schwarze Sonnenbrille. Haben Sie sie vielleicht zufällig gesehen?*
4. Sie beschreiben einem Touristen eine Sehenswürdigkeit in Ihrer Stadt.  
*Es ist eine sehr alte Kirche aus dem 12. Jahrhundert mit Deckenmalereien.*
5. Sie machen eine Urlaubsbekanntschaft. Sie erkundigen sich nach seinem/ihrer Beruf und sprechen über ihre Hobbys.  
*Ich arbeite in einer Bibliothek, und Sie, was machen Sie beruflich?*
6. Sie steigen in einen Zug und suchen einen Sitzplatz. Sie erkundigen sich höflich, ob der Platz frei ist und setzen das Gespräch mit Ihrem Zugnachbarn fort.  
*Entschuldigung, ist dieser Platz noch frei? Der Zug ist ja ziemlich voll, nicht?*

7. Sie möchten ein Auto mieten. Sie erklären, welchen Fahrzeugtyp Sie wünschen und begründen es.  
*Wir brauchen das Auto für 14 Tage. Wir haben nicht viel Gepäck und sind nur zu zweit; ein Kleinwagen würde genügen.*
8. Vor der Rückreise kaufen Sie ein Geschenk für ...? Sie sagen, was Sie wünschen und fragen nach dem Preis.  
*Ich suche ein Geschenk für meine Tochter. Sie trägt gerne Schmuck – hätten Sie vielleicht etwas aus Silber? Ohrringe zum Beispiel? Was kosten die denn?*
9. Am Bahnhof erkundigen Sie sich nach den Abfahrtszeiten und kaufen eine Fahrkarte.  
*Guten Tag. Wann geht der nächste Zug nach Bremen? Ich hätte gerne eine Rückfahrkarte zweiter Klasse.*
10. An der Hotelrezeption fragen Sie nach einem Zimmer und erkundigen sich nach dem Preis.  
*Guten Tag. Ich suche ein Doppelzimmer mit Bad oder Dusche für zwei Nächte. Haben Sie noch etwas frei? Wie viel kostet das Zimmer?*
11. Im Urlaub haben Sie jemanden kennen gelernt und möchten nun den Abend mit ihm/ihr verbringen. Sie schlagen ihm/ihr etwas vor.  
*Hätten Sie vielleicht Lust, heute Abend mit mir essen zu gehen, vielleicht in einem Restaurant am Hafen?*
12. Sie erläutern Ihre Meinung zum Campingurlaub.  
*Ich bin kein Freund vom Zelten, mir ist ein gutes Hotelbett lieber.*
13. Sie schauen sich gerade Ihre Urlaubsfotos an. Beschreiben Sie eines davon.  
*Hier bin ich mit Stefan zu sehen. Wir machen gerade eine Hafenrundfahrt.*
14. Bei der Rückkehr von einem Ausflug treffen Sie Leute, die Sie auch während des Ausflugs bemerkt haben. Was sagen Sie ihnen?  
*Ach, Sie wohnen also auch hier? Hat Ihnen der Ausflug gefallen? Diese Hitze macht einen durstig, sollen wir an der Bar etwas trinken?*
15. Winterurlaub – was halten Sie davon?  
*Ich fahre gerne in Winterurlaub, zum Langlauf in die Alpen zum Beispiel. Aber es ist ziemlich teuer und meistens sehr voll.*

16. Während Ihres Urlaubs fühlen Sie sich plötzlich unwohl. Sie erklären Ihr Problem einem Arzt.  
*Ich habe Magenschmerzen. Ich habe auch Kopfweg und heute Morgen hatte ich 39° Fieber.*
17. Sie haben Ihr Geld bei der Bank gewechselt und erhalten 130 Euro. Wie möchten Sie die Geldscheine haben?  
*Ich hätte gerne einen Hunderter und drei Zehner bitte.*
18. Sie sagen Ihre Meinung zu Pauschalreisen.  
*Es ist eine praktische Sache; die Reiseleiter sind gut informiert und man kann seine Ferien genießen ohne sich um etwas kümmern zu müssen.*
19. Sie erklären einem Touristen, wie er zu einer bestimmten Sehenswürdigkeit kommt.  
*Der Dom befindet sich mitten in der Stadt. Sie biegen hier links ab, gehen weiter geradeaus und an der zweiten Ampel gehen Sie nach rechts, dann sind Sie da.*
20. Sie sagen jemandem, was Sie über die Stadt denken, aus der er/sie kommt.  
*Sie haben Glück, in einer so schönen Stadt zu wohnen. Es ist eine der schönsten Städte, die ich kenne.*
21. Sie verlangen im Restaurant die Speisekarte und bestellen.  
*Könnten Sie mir bitte die Speisekarte bringen? Als Vorspeise nehme ich die Tomatensuppe. Als Hauptgericht hätte ich gerne das Steak mit Bratkartoffeln. Und ein alkoholfreies Bier bitte.*
22. Urlaub mit dem Fahrrad – was halten Sie davon?  
*Das kommt darauf an, wohin man fährt. Wenn das Wetter gut ist und die Landschaft nicht zu bergig, warum nicht? Aber ich bin nicht sehr sportlich ...*
23. Welche Art von Urlaub empfehlen Sie einem jungen Paar mit zwei Kleinkindern?  
*Warum fahren Sie nicht an die Nordsee? Das Klima und die Strände sind ideal für die Kinder.*
24. Im Hotel sind neue Gäste angekommen. Sie empfehlen ihnen einige Sehenswürdigkeiten, die Sie besucht haben.  
*Sie sollten auf jeden Fall die Römersteine anschauen. Das Naturhistorische Museum dagegen ist nicht so interessant.*



Ein junges Paar mit einem 6 Monate alten Kind hat ein Appartement in Spanien reserviert. Sie reisen mit dem Auto. Was packen sie in ihre Koffer?



Eine Familie mit zwei Jungen im Alter von 12 und 15 Jahren verbringt ihren Winterurlaub in einem renommierten Wintersportzentrum. Was packt sie in ihre Koffer?



Eine polnische Studentin verbringt den Sommer in Bayern, um Deutsch zu lernen. Was packt sie in ihren Koffer?



Eine Gruppe von Frauen möchte ein Wochenende in einer großen Stadt verbringen um einzukaufen. Was packen sie in ihre Koffer?



Vier Personen fahren mit dem Auto nach Prag. Wahrscheinlich möchten sie in die Oper oder ins Theater. Was packen sie in ihre Koffer?



Eine Gruppe von Blumen- und Insektenfreunden fährt nach Kreta. Was nehmen sie in ihren Koffern mit?



Ein ca. 50-jähriges Ehepaar verbringt 10 Tage in den Alpen zum Wandern. Es ist Herbst. Was packt es in die Koffer?



Ein Student möchte per Anhalter durch Europa reisen. Was nimmt er an Gepäck mit?



Zwei Paare möchten ihren Weihnachtsurlaub an einem Strand in der Karibik verbringen. Was nehmen sie mit?



Zwei Frauen machen eine Reise nach Kenia. Sie verbringen die erste Woche am Strand, die zweite Woche nehmen sie an einer Foto-Safari teil. Was packen sie in ihre Koffer?



Zwei Personen machen eine Pauschalreise nach Indien und nehmen an zahlreichen Ausflügen per Bus teil. Was brauchen sie in ihrem Gepäck?



Ein junges, abenteuerlustiges Paar reist in den brasilianischen Dschungel. Was nimmt es an Gepäck mit?



Ihre Nachbarn reisen dieses Jahr in die USA und machen dort eine Busrundreise. Was nehmen sie in ihren Koffern mit?



Zwei junge Frauen haben sich für einen Aquarell-Kurs in der Provence entschieden. Was packen sie in ihre Koffer?



Eine ältere Dame hat eine Mittelmeerkreuzfahrt gebucht. Was packt sie in ihre Koffer?



Eine Gruppe von Männern unternimmt eine Fahrradtour. Sie werden ca. 200 km in 10 Tagen fahren. Was nehmen sie an Gepäck mit?



Eine Gruppe von Leuten möchte eine Woche Urlaub in Frankreich machen, um Land, Leute und Gastronomie kennen zu lernen. Was packen sie in ihre Koffer?



Und Sie, wo verbringen Sie Ihren nächsten Urlaub? Und was packen Sie in Ihre Koffer?



Ihr Zug hat Verspätung und Sie verpassen den Anschlusszug. Was tun Sie?



Sie sind in Hamburg und können weder Ihren Reisepass noch Ihren Führerschein finden, obwohl beides am Morgen noch in Ihrer Handtasche war. Was tun Sie?



Sie sind mit Ihrem Hotel nicht zufrieden. Was tun Sie?



Sie möchten ein Wochenende im Schnee verbringen, aber die Straßen sind verschneit und Sie haben Ihre Schneeketten vergessen. Was tun Sie?



Im Katalog sah Ihr Hotel sehr gut aus, aber in Wirklichkeit wird noch gebaut und der Strand ist zu weit weg. Was tun Sie?



Sie sind am Flughafen, doch Ihr Gepäck ist nicht angekommen. Was tun Sie?



Sie sind auf einer Insel und müssen nach Hause fahren, doch die Fähre fällt wegen eines Sturms aus. Was tun Sie?



Sie beenden gerade ein hervorragendes Mittagessen in einem edlen Restaurant, als Sie bemerken, dass Sie kein Geld dabei haben. Was tun Sie?



Während Ihres Urlaubs regnet es die ganze Zeit. Auch für die kommende Woche ist weiterhin Regen angesagt. Was tun Sie?



In Ihrem Hotelzimmer funktioniert die Dusche nicht besonders gut. Was tun Sie?



Bei einem Schiffsausflug werden Sie seekrank. Sie müssen auch per Schiff zurückfahren. Was tun Sie?



Ihr erstes Frühstück im Hotel stellt Sie nicht zufrieden. Was tun Sie?



Ihnen ist übel, weil Sie vermutlich etwas Falsches gegessen haben. Was tun Sie?



Die Rechnung, die Ihnen der Kellner bringt, erscheint Ihnen nicht korrekt. Was tun Sie?



Mit Ihrem Freund machen Sie eine Bergtour in einem abgelegenen Tal. Ihr Freund verletzt sich am Fuß und kann nicht mehr laufen. Was tun Sie?



Ihr Hotel ist sehr laut und Sie haben in der Nacht nicht schlafen können. Was tun Sie?

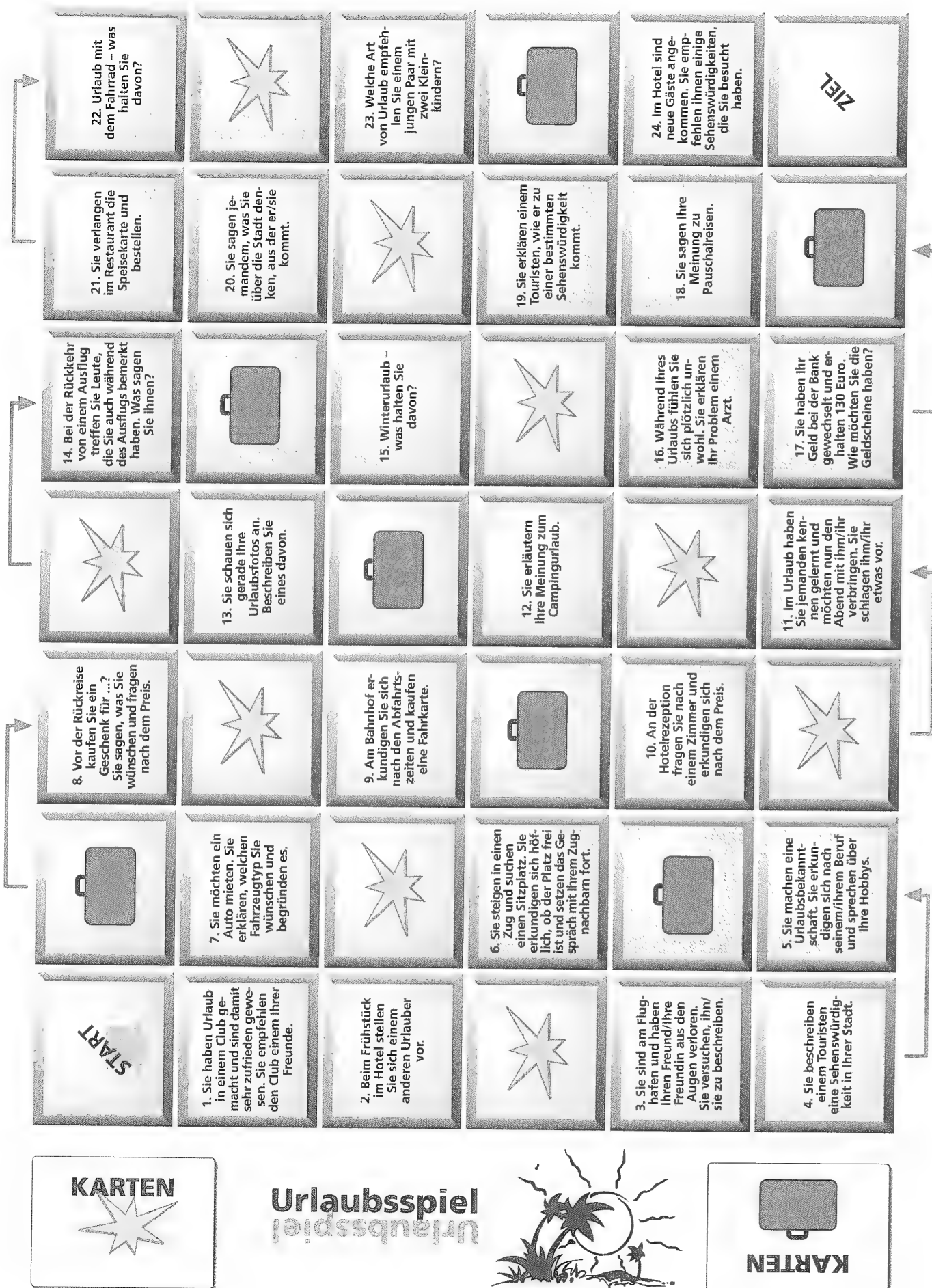


Sie sind in einer Stadt, in der Sie sich nicht gut auskennen. Sie wissen nicht mehr, wo Sie Ihr Auto geparkt haben. Was tun Sie?



Ihre Kreditkarte wird nicht akzeptiert und Sie haben kein Bargeld mehr. Was tun Sie?





## 13. Einkaufsspiel

NIVEAU: \*\* bis \*\*\*

### LERNZIEL:

#### Vokabular:

Bezeichnungen für Abteilungen eines Kaufhauses, Warenbezeichnungen

#### Sprechintentionen:

Sich nach Preis, Qualität, Farbe und Größe eines Artikels erkundigen

Um eine Dienstleistung, eine Information oder um Hilfe bitten

Nach einem Gegenstand fragen

Nach dem Weg fragen

### VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie sich, ob Sie die Karten auf S.63 verwenden wollen oder ob Sie lieber die leeren Karten auf S.107 selbst beschriften möchten.

Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set der Einkaufslisten auf S.62 und ein Set der Pardon-Karten auf S.63 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.64 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und Pardon-Karten.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Karten-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechende Antworten finden lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster in das Restaurant im 5. Stock gelangt. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der vorgegebenen Spielzeit die meisten Einkäufe getätigt hat.

**Spielverlauf:** Jeder Spieler nimmt sich eine Einkaufsliste und wählt sich einen Partner. Die Spieler sehen sich die Listen und die Informationen auf dem Spielplan an und klären mit Ihrer Hilfe vorab etwaige Unklarheiten bezüglich des Vokabulars. Die Spieler stellen dann ihre Figuren auf START. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Man würfelt der Reihe nach und bewegt die Figuren auf dem Spielplan von links

nach rechts und von rechts nach links schlangenförmig von unten nach oben.

Wer auf einem leeren Feld landet, muss einen Gegenstand aus seiner Einkaufsliste erwerben, der auf diesem Stockwerk erhältlich ist (vgl. Spielplan). Er tut dies in Form eines Dialogs mit dem gewählten Partner, der den Verkäufer spielt. Manchmal müssen die Spieler selbst entscheiden, in welchem Stockwerk der betreffende Artikel zu finden sein dürfte.

Wer auf einem Pardon-Feld landet, nimmt die oberste Karte vom Set, liest den Text vor und verspricht – zusammen mit dem Partner – die geschilderte Situation.

Ist der Rest der Gruppe mit dem Dialog einverstanden, kann das Spiel fortgesetzt werden. Andernfalls muss der betreffende Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

### LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

#### Leere Felder

Ein Spieler hat die Einkaufsliste 2 und landet auf einem leeren Feld im vierten Stockwerk.

Spieler: *Entschuldigen Sie, ich brauche einen Föhn, meiner ist kaputt.*

Partner: *Suchen Sie ein kleineres Modell, z. B. für die Reise, oder ein leistungsstarkes, größeres Gerät?*

Spieler: *Ein Reiseföhn wäre praktisch, der hier z.B. für 28 Euro, kann man den auch zusammenklappen?*

#### Pardon-Karten

Karte: Sie haben Ihr Portemonnaie im Supermarkt verloren.

Spieler: *Entschuldigen Sie, ich habe mein Portemonnaie verloren. Hat es vielleicht jemand gefunden und abgegeben?*

Partner: *Nein, bis jetzt hat uns niemand ein Portemonnaie gebracht, aber beschreiben Sie es einmal, man kann ja nie wissen ...*

Spieler: *Es ist aus schwarzem Leder ...*

Partner: *Was war denn darin?*

Spieler: *Meine Kreditkarte, mein Führerschein und ungefähr 100 Euro.*

Partner: *Geben Sie mir am besten Ihre Telefonnummer, für alle Fälle ...*

Karte: Sie möchten einen Artikel umtauschen, den Sie gestern gekauft haben.

Spieler: *Entschuldigen Sie, diese Jacke habe ich gestern gekauft, aber sie ist zu eng.*

Partner: *Haben Sie den Kassenbon noch?*

Spieler: *Ja, hier ist er.*

Vor einigen Tagen haben Sie ein Gerät gekauft, das nicht richtig funktioniert.

Sie brauchen Bargeld.

Sie haben Ihr Portemonnaie im Supermarkt verloren.

Sie möchten einen Friseurtermin vereinbaren.

Sie haben starke Kopfschmerzen und fragen nach Aspirin.

Sie haben etwas in Reparatur gegeben und möchten wissen, ob es fertig ist.

Sie haben ein Kleidungsstück ändern lassen und möchten es nun abholen.

Sie möchten einen Artikel umtauschen, den Sie gestern gekauft haben.

Ihre Uhr ist stehen geblieben. Fragen Sie jemanden nach der Uhrzeit.

Sie wissen nicht, in welcher Abteilung Sie den Artikel finden, den Sie kaufen möchten.

Sie lassen eine Vase aus Bleikristall fallen.

Sie haben ein Geschenk für jemanden gekauft und möchten es nun verpacken lassen.

Sie möchten ein Paket aufgeben.

Sie suchen die Toiletten.

Sie benötigen Briefmarken für Ihre Postkarten.

Sie möchten ein Fax senden.

Sie möchten sich beraten lassen, aber es ist keine Verkäuferin in der Nähe.

Sie müssen jemanden anrufen, aber Ihr Handy funktioniert nicht.



## Einkaufsspiel – Pardon-Karten

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2001. Alle Rechte vorbehalten. (Vervielfältigung zum Unterrichtsgebrauch gestattet.)

## Einkaufsliste

ein Geschenk zur Geburt eines kleinen Jungen  
eine Schachtel Pralinen  
ein Buch für ein sechsjähriges Kind  
Kekse  
Sonnenscreme  
ein Portemonnaie  
einen Pullover  
eine Musikkassette  
zwei Geschenke für ...



## Einkaufsliste

eine CD mit deutscher Volksmusik  
ein Hochzeitsgeschenk für Ihre Nichte  
einen Füllfederhalter  
eine Wolljacke  
eine Modezeitschrift  
einen Föhn  
ein Paar Ohrhänge  
eine Krawatte  
zwei Geschenke für ...



## Einkaufsliste

eine CD mit Pop-Musik  
ein Paar Schuhe  
ein Wörterbuch polnisch-deutsch  
ein Halstuch  
einen Kochtopf  
einen Wecker  
eine Tischdecke  
Toilettenpapier  
zwei Geschenke für ...



## Einkaufsliste

eine Puppe  
einen Regenmantel  
100 g Edamer-Käse  
eine CD von den „Fantastischen Vier“  
einen Schlafanzug  
Pfefferminzbonbons  
einen Badeanzug  
ein Arm-Kettchen für Ihr Patenkind  
zwei Geschenke für ...



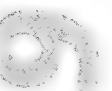
## Einkaufsliste

eine englische Zeitung  
einen Reiseführer von Hamburg  
100 g Tee  
einen Tennisschläger  
ein Spielzeug für ein vierjähriges Kind  
eine Hose  
Handschuhe  
Shampoo  
zwei Geschenke für ...



## Einkaufsliste

Seife  
Postkarten  
ein Kochbuch  
eine Seidenbluse  
ein Badetuch  
eine Glühbirne  
ein Paar Sandalen  
Parfüm  
zwei Geschenke für ...



## Einkaufsspiel – Einkaufslisten

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2001. Alle Rechte vorbehalten. (Vervielfältigung zum Unterrichtsgebrauch gestattet.)





Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:  
*ich gehe, ich bin gegangen, ich ging*  
 Wie lauten die entsprechenden Formen für die  
 Verben *essen, tun, sehen*?  
*ich esse – ich habe gegessen – ich aß*  
*ich tue – ich habe getan – ich tat*  
*ich sehe – ich habe gesehen – ich sah*

Was hat sich in den letzten Jahren in Ihrer Stadt  
 verändert?  
*Eine alte Kaserne ist zu einem Kulturzentrum um-  
 gebaut worden.*

Welche Veränderungen sind für die nächsten Jahre  
 noch zu erwarten?  
*Wahrscheinlich werden immer mehr Leute per  
 e-Mail miteinander kommunizieren.*

Was würden Sie tun, wenn Sie eine Million Euro im  
 Lotto gewinnen würden?  
*Ich würde eine Weltreise machen und meinen  
 Freunden viele Geschenke kaufen.*

Ergänzen Sie den Satz:  
*Unsere Kinder werden bestimmt ...*  
*... nicht mehr wissen, dass es in Europa einmal  
 verschiedene Währungen gegeben hat.*

Was haben Sie in der nächsten Woche vor?  
*Nächste Woche werden wir in unsere neue Wohnung  
 ziehen.*

Noch nicht. Welche Frage könnte dieser Antwort  
 vorausgegangen sein?  
*Habt ihr schon einen Namen für euer Baby aus-  
 gesucht?*

Jemand fragt Sie: *Hatten Sie einen schönen Tag  
 heute?* Was antworten Sie?  
*Es war ein ganz normaler Tag, wie immer, ohne  
 besondere Ereignisse.*

Erzählen Sie von einem Ereignis, das Ihr Leben  
 verändert hat.  
*Der Tag, an dem ... hat mein Leben völlig ver-  
 ändert.*

Erzählen Sie von einem besonders glücklichen  
 Augenblick Ihres Lebens.  
*Einer der glücklichsten Momente meines Lebens  
 war die Geburt meines Sohnes im Jahr ....*

Bilden Sie einen Satz, in dem das Wort *nie(mals)*  
 vorkommt.  
*Ich war noch nie in Island. Ich werde wahrscheinlich  
 nie im Lotto gewinnen.*

Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:  
*ich gehe, ich bin gegangen, ich ging*  
 Wie lauten die entsprechenden Formen für die  
 Verben *nehmen, haben, sein*?  
*ich nehme – ich habe genommen – ich nahm*  
*ich habe – ich habe gehabt – ich hatte*  
*ich bin – ich bin gewesen – ich war*

Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:  
*ich gehe, ich bin gegangen, ich ging*  
 Wie lauten die entsprechenden Formen für die  
 Verben *lesen, wissen, bleiben*?  
*ich lese – ich habe gelesen – ich las*  
*ich weiß – ich habe gewusst – ich wusste*  
*ich bleibe – ich bin geblieben – ich blieb*

Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:  
*ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen*  
 Wie lauten die entsprechenden Formen für die  
 Verben *essen, tun, sehen*?  
*ich esse – ich werde essen – ich äße/würde essen*  
*ich tue – ich werde tun – ich täte/würde tun*  
*ich sehe – ich werde sehen – ich sähe/würde sehen*

Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:  
*ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen*  
 Wie lauten die entsprechenden Formen für die  
 Verben *nehmen, haben, sein*?  
*ich nehme – ich werde nehmen – ich nähme/würde  
 nehmen*  
*ich habe – ich werde haben – ich hätte*  
*ich bin – ich werde sein – ich wäre*

Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:  
*ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen*  
 Wie lauten die entsprechenden Formen für die  
 Verben *lesen, wissen, bleiben*?  
*ich lese – ich werde lesen – ich läse/würde lesen*  
*ich weiß – ich werde wissen – ich wüsste*  
*ich bleibe – ich werde bleiben – ich bliebe/würde  
 bleiben*

Ergänzen Sie den Satz: *Seit zwei Jahren ...*  
*... habe ich nicht mehr geraucht.*

Ergänzen Sie den Satz: *Wenn ich mehr Zeit hätte ...*  
*... würde ich noch eine Fremdsprache lernen.*

Ergänzen Sie den Satz: *Er ist nach Hause gekommen  
 während ...*  
*... ich noch schlief.*

Ergänzen Sie den Satz: *Im Jahr 1988 ...*  
*... ging ich noch zur Schule.*

Wo sind Sie geboren und welche Staatsangehörigkeit  
 haben Sie?  
*Ich bin in ... geboren und ich bin ....*

Beschreiben Sie einen Augenblick Ihres heutigen  
 Tages.  
*Heute Morgen habe ich beim Bäcker Brötchen  
 geholt.*

Was haben Sie gestern Abend gegen acht Uhr  
 gemacht?  
*Ich war im Kino.*

Wo werden Sie morgen um diese Uhrzeit sein?  
*Wahrscheinlich zu Hause.*

Sagen Sie, um wie viel Uhr  
 Sie aufstehen und was Sie  
 zum Frühstück essen.

Beschreiben Sie Ihren  
 normalen Tagesab-  
 lauf.

Wie kommen Sie zur  
 Arbeit?

Wie ist das Klima in  
 Ihrem Land?

Denken Sie an einen  
 Freund oder Kollegen.  
 Was tut er in diesem  
 Augenblick?

Bilden Sie zwei Sätze,  
 die mindestens zwei der  
 folgenden Wörter ent-  
 halten: *wollen, können,  
 müssen, dürfen, brauchen.*

Was haben Sie gestern  
 Abend gemacht?

Fragen Sie jemanden aus  
 der Gruppe, was er / sie  
 letztes Wochenende  
 gemacht hat.

Sprechen Sie über Ihren  
 letzten Urlaub.

Ergänzen Sie den  
 folgenden Satz: *Vor  
 fünfzig Jahren ...*

Ergänzen Sie den  
 folgenden Satz: *Als ich  
 klein war ...*

Ergänzen Sie den  
 folgenden Satz: *In einem  
 Jahr ...*

Sehen Sie sich die  
 folgenden Verbformen an:  
*ich gehe, ich bin gegangen,  
 ich ging.* Wie lauten die  
 entsprechenden Formen  
 für die Verben *essen, tun,  
 sehen*?

Was hat sich in den  
 letzten Jahren in Ihrer  
 Stadt verändert?

Welche Veränderungen  
 sind für die nächsten  
 Jahre noch zu erwarten?

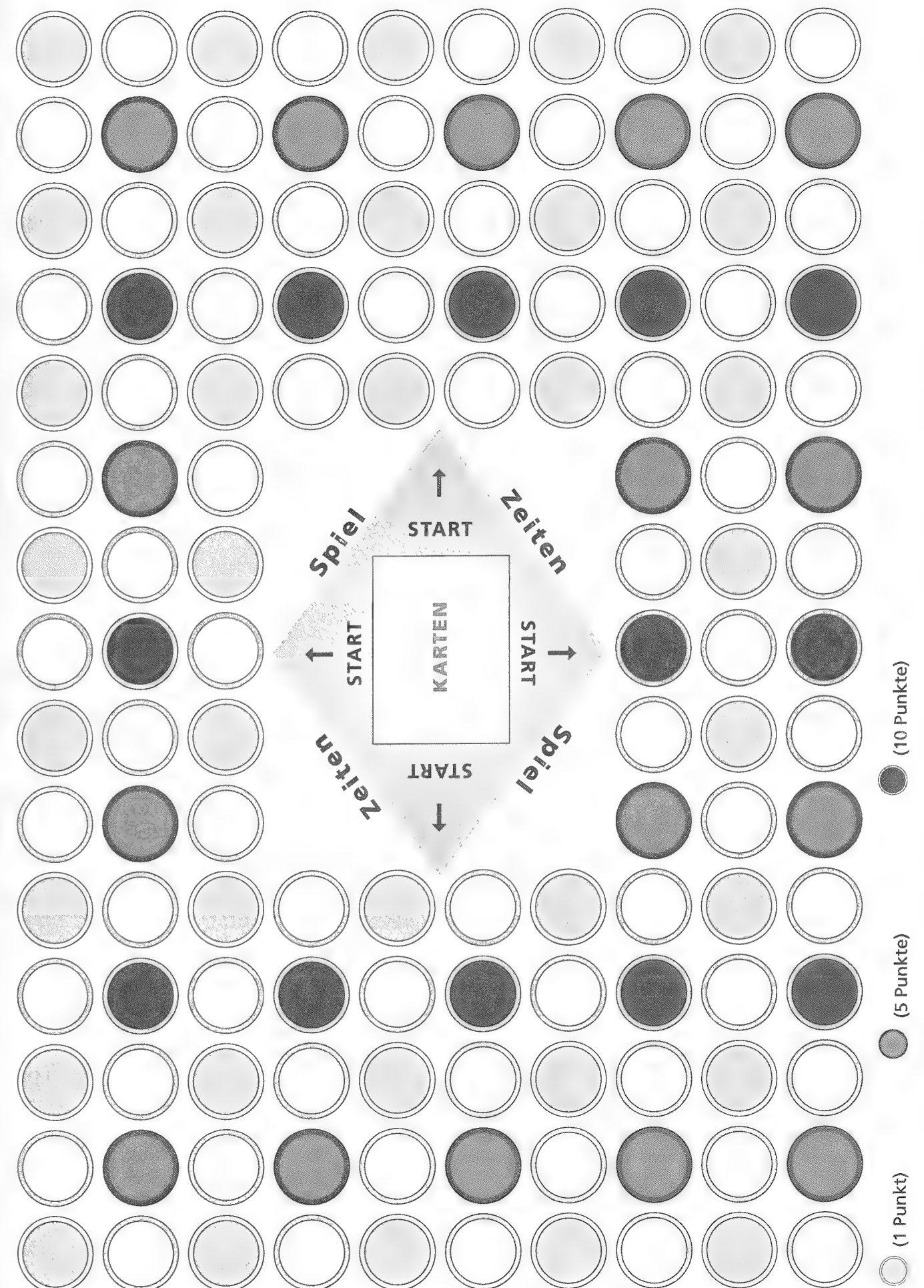
Was würden Sie tun,  
 wenn Sie eine Million Euro  
 im Lotto gewinnen  
 würden?

Ergänzen Sie den  
 Satz:  
*Unsere Kinder werden  
 bestimmt ...*

Was haben Sie in der  
 nächsten Woche vor?



Noch nicht. Welche Frage könnte dieser Antwort vorausgegangen sein?	Jemand fragt Sie: Hatten Sie einen schönen Tag heute? Was antworten Sie?	Erzählen Sie von einem Ereignis, das Ihr Leben verändert hat.
Erzählen Sie von einem besonders glücklichen Augenblick Ihres Lebens.	Bilden Sie einen Satz, in dem das Wort <i>nie(mals)</i> vorkommt.	Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an: <i>ich gehe, ich bin gegangen, ich ging</i> . Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben <i>nehmen, haben, sein</i> ?
Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an: <i>ich gehe, ich bin gegangen, ich ging</i> . Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben <i>lesen, wissen, bleiben</i> ?	Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an: <i>ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen</i> . Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben <i>essen, tun, sehen</i> ?	Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an: <i>ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen</i> . Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben <i>nehmen, haben, sein</i> ?
Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an: <i>ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen</i> . Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben <i>lesen, wissen, bleiben</i> ?	Ergänzen Sie den Satz: Seit zwei Jahren ...	Ergänzen Sie den Satz: Wenn ich mehr Zeit hätte ...
Ergänzen Sie den Satz: Er ist nach Hause gekommen während ...	Ergänzen Sie den Satz: Im Jahr 1988 ...	Wo sind Sie geboren und welche Staatsangehörigkeit haben Sie?
Beschreiben Sie einen Augenblick Ihres heutigen Tages.	Was haben Sie gestern Abend gegen acht Uhr gemacht?	Wo werden Sie morgen um diese Uhrzeit sein?





## 15. Spiel der Höflichkeiten

NIVEAU: \* \* bis \* \* \* \*

### LERNZIELE:

*Sprechintentionen:*

Gratulieren und auf Gratulation reagieren  
Gute/schlechte Nachrichten entgegennehmen oder übermitteln  
Entschuldigungen vorbringen oder entgegennehmen  
Komplimente machen oder erhalten  
Einladungen aussprechen, annehmen oder ausschlagen  
Gespräche eröffnen und beenden  
Über die Gesundheit sprechen  
Über das Wetter reden

### VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie sich, ob Sie die Karten auf S. 73–75 verwenden wollen oder ob Sie lieber die leeren Karten auf S. 107 selbst beschriften möchten.  
Sie benötigen für dieses Spiel  
– ein Set der Karten auf S. 73–75 für jede Gruppe  
– eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 76 pro Gruppe von 4–6 Spielern  
– einen Würfel pro Gruppe  
– eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Set Karten.  
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Karten-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechende Antworten finden lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Die Figuren werden auf START gestellt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren, wie es die Pfeile auf dem Spielbrett angeben, d. h. von links nach rechts und von rechts nach links schlangenförmig von unten nach oben. Nach jedem Zug nehmen sie die oberste Karte des

Stapels, lesen den Text vor und geben die entsprechende Antwort. Wenn nötig, wählen sie einen Mitspieler zum Gesprächspartner.  
Ist der Rest der Gruppe mit der Antwort einverstanden, kann das Spiel fortgesetzt werden. Andernfalls muss der betreffende Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

### LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Jemand niest. Was sagen Sie?  
*Gesundheit!*

Beim Mittagessen: Was sagen Sie vor dem Essen zu den Personen, die mit Ihnen am Tisch sitzen?  
*Guten Appetit!*

Sie hätten gerne den Salzstreuer, der am anderen Ende des Tisches steht. Was sagen Sie?  
*Entschuldigen Sie, könnten Sie mir bitte das Salz reichen?*

Im Bus treten Sie versehentlich jemandem auf den Fuß. Was sagen Sie?  
*Oh, verzeihen Sie bitte. – Entschuldigung!*

Sie sehen eine Wespe im Glas Ihres Tischnachbarn. Was sagen Sie?  
*Achtung! / Vorsicht! – Passen Sie auf!*

Eine Ihrer Freundinnen hat vor kurzem ein Kind bekommen. Was sagen/schreiben Sie ihr?  
*Herzlichen Glückwunsch (zur Geburt deines Kindes)!*

Anfang Januar treffen Sie zufällig einen Ihrer Freunde. Was sagen Sie?  
*Ein gutes neues Jahr! – Frohes neues Jahr!*

Ein/e Kollege/-in hat Geburtstag. Was sagen Sie?  
*Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag! – Alles Gute (zum Geburtstag)!*

Jemand wünscht Ihnen alles Gute zum Geburtstag. Was antworten Sie?  
*Vielen Dank.*

Einer Ihrer Freunde verreist mit dem Flugzeug. Was wünschen Sie ihm?  
*Guten Flug! – Gute Reise!*

Sie beenden ein Gespräch mit jemandem. Was sagen Sie?  
*Also dann tschüss! – Auf Wiedersehen. – Bis demnächst. – Bis morgen dann.*

Sie haben jemandem etwas geschenkt und die Person bedankt sich bei Ihnen. Was sagen Sie?  
*Keine Ursache. – Gern geschehen.*

Ein Freund teilt Ihnen mit, dass er Ihre Einladung zum Abendessen nicht annehmen kann. Was antworten Sie ihm?  
*Schade, dann vielleicht ein anderes Mal.*

Jemand bietet Ihnen an, Sie mit dem Auto nach Hause zu fahren. Was antworten Sie?  
*Oh danke, gern. – Das ist nett, aber ich gehe lieber zu Fuß, es ist nicht so weit.*

Sie möchten mit einem Freund eine Ausstellung besuchen, aber Sie haben kein Auto. Was schlagen Sie ihm vor?  
*Können wir mit deinem Auto fahren? Kannst du mich abholen?*

Jemand bittet Sie, eine/n gemeinsame/n Freund/in zu grüßen. Was antworten Sie?  
*Wird gemacht. – Ja, klar, ich bestelle ihm/ihr Grüße von dir.*

Sie sind Nichtraucher/in, und jemand bittet Sie um Feuer. Was sagen Sie?  
*Tut mir Leid, ich rauche nicht.*

Sie möchten über das Wetter sprechen. Was sagen Sie?  
*Ein bisschen frisch heute morgen, nicht wahr? – Was für ein Wetter!*

Jemand sagt zu Ihnen: *Tolles Wetter heute!* Was antworten Sie?  
*Ja, wirklich sehr schön. Hoffentlich bleibt es so!*

Sie stehen in der Post in einer Schlange. Jemand drängelt sich vor. Was sagen Sie?  
*Entschuldigen Sie, aber ich war vor Ihnen da.*

Ein Kollege schenkt Ihnen etwas zum Geburtstag. Was sagen Sie?  
*Vielen Dank, das ist sehr nett, aber das wäre doch nicht nötig gewesen.*

Sie begrüßen jemanden, den Sie um 19 Uhr treffen. Was sagen Sie?  
*Guten Abend.*

Jemand sagt zu Ihnen: *Guten Tag, wie geht es Ihnen/dir?* Was antworten Sie?  
*Danke gut, und Ihnen/dir?*

Sie bitten jemanden, eine dritte Person von Ihnen zu grüßen. Was sagen Sie?  
*Grüß' Julia/deine Frau/deinen Mann von mir.*

Jemand wünscht Ihnen ein gutes neues Jahr. Was antworten Sie?  
*Ebenso. – Euch/dir/Ihnen auch ein gutes neues Jahr.*

Es ist kalt und regnet dauernd. Was sagen Sie dazu?  
*So ein Sauwetter! – So ein Mistwetter!*

Ein enger Freund findet Sie etwas blass und fragt, wie es Ihnen geht. Sie sagen ihm, dass es Ihnen nicht besonders gut geht.  
*Es geht so; ich glaube, ich bekomme eine Grippe/eine Erkältung.*

Sie treffen jemanden, den Sie schon lange nicht mehr gesehen haben. Was sagen Sie ihm/ihr zum Abschied?  
*Schön dich mal wieder gesehen zu haben. Wir bleiben in Kontakt. Tschüss.*

Im Zug bittet Sie eine ältere Dame, ihr mit einem schweren Koffer zu helfen, doch Sie haben Rückenprobleme. Was sagen Sie?  
*Es tut mir Leid, aber ich habe Rückenprobleme und darf nichts tragen.*

Sie gehen mit einem Freund/einer Freundin Einkaufen. An der Kasse eines Geschäftes bemerken Sie, dass Sie Ihr Portemonnaie zu Hause gelassen haben. Was sagen Sie?  
*Wie dumm, ich habe mein Portemonnaie zu Hause vergessen. Könntest du mir ein wenig Geld leihen?*  
Ein Freund/eine Freundin entschuldigt sich bei Ihnen, denn er/sie hat etwas Wichtiges vergessen zu tun. Was sagen Sie ihm/ihr?  
*Das macht doch nichts. – Das ist doch nicht schlimm. – Mach dir nichts draus.*

Ein Luftzug stört Sie. Was sagen Sie?  
*Könnte man das Fenster/die Tür bitte schließen?*  
Jemand stellt Ihnen eine indiskrete Frage. Was sagen Sie?  
*Tut mir Leid, aber das geht Sie/dich nichts an. – Das ist eine sehr persönliche Frage, auf die ich nicht antworten möchte.*

Sie sehen ein Kind auf eine Kreuzung zurennen. Was rufen Sie ihm zu?  
*Achtung! – Halt, bleib stehen!*

Eine Ihrer Freundinnen trägt eine neue Bluse. Was sagen Sie ihr?  
*Du hast eine schicke Bluse. Wo hast du sie denn gekauft?*

Sie können eine Einladung nicht annehmen. Was sagen Sie?  
*Es tut mir schrecklich Leid, aber ich kann nicht kommen; ich habe noch etwas Dringendes zu erledigen.*

Im Zug: Sie beginnen ein Gespräch mit Ihrem Nachbarn/Ihrer Nachbarin.  
*Fahren Sie auch nach ...? – Wo fahren Sie denn hin?*

Im Zug: Ein Fahrgast macht Sie darauf aufmerksam, dass Sie auf seinem reservierten Platz sitzen. Was sagen Sie?  
*Entschuldigen Sie bitte, ich wusste nicht, dass der Platz reserviert ist.*

Sie verabschieden sich von einem kranken Freund/einer kranken Freundin. Was sagen Sie?  
*Ruf' mich an, wenn du etwas brauchst. Gute Besserung!*

Ein Freund von Ihnen trägt den Pullover verkehrt herum. Was sagen Sie ihm?  
*Du, ich glaube, du hast Deinen Pulli verkehrt herum an.*

Sie wurden zum Abendessen eingeladen. Wie verabschieden Sie sich nach dem Essen?  
*Vielen Dank für die Einladung, es war ein sehr netter Abend.*

Sie bitten jemanden um einen Gefallen.  
*Könntest du vielleicht ...?*

Im Zug: Ihr Koffer ist schwer und Sie können ihn nicht alleine hochheben. Sie bitten jemanden um Hilfe.  
*Entschuldigen Sie, könnten Sie mir wohl mit dem Koffer helfen?*

Ihre Wohnung hat sehr niedrige Türrahmen. Ein sehr großer Freund besucht Sie zu Hause. Was sagen Sie zu ihm?  
*Pass' auf deinen Kopf auf!*

Im Zug gibt es nur noch einen einzigen freien Platz. Was sagen Sie?  
*Entschuldigen Sie, ist dieser Platz noch frei?*

Sie möchten im Restaurant bedient werden. Was sagen Sie?  
*Könnten Sie mir bitte die Karte bringen?*

Ein/e Freund/in hat gerade den Führerschein gemacht. Was sagen Sie ihm/ihr?  
*Herzlichen Glückwunsch (zum Führerschein)!*

Sie sind in einer Stadt, in der Sie sich nicht gut auskennen, und jemand fragt Sie nach dem Weg. Was antworten Sie?  
*Tut mir Leid, aber ich bin nicht von hier.*

Jemand macht Ihnen ein Kompliment. Was antworten Sie darauf?  
*Vielen Dank.*

Sie haben Gäste zu sich nach Hause eingeladen. Einer von ihnen zerbricht ein teures Glas. Wie reagieren Sie?  
*Das macht doch nichts, das kann jedem passieren.*

Auf der Terrasse eines Cafés möchte sich jemand zu Ihnen an den Tisch setzen, obwohl noch andere Plätze frei sind. Was antworten Sie?  
*Tut mir Leid, ich erwarte noch jemanden.*

Ein Auto mit deutschem Kennzeichen parkt direkt vor Ihrer Garage. Was sagen Sie?  
*Entschuldigen Sie, aber hier können Sie nicht parken, das ist eine Ausfahrt.*

Bei einer Geburtstagsfeier öffnen Sie eine Flasche Champagner. Was sagen Sie um anzustoßen?  
*Prost! – Zum Wohl!*

Ein/e Freund/in hat eine Prüfung vor sich. Was wünschen Sie ihm/ihr?  
*Viel Glück! – Toi, toi, toi!*

Jemand niest. Was sagen Sie?	Beim Mittagessen: Was sagen Sie vor dem Essen zu den Personen, die mit Ihnen am Tisch sitzen?	Sie hätten gerne den Salzstreuer, der am anderen Ende des Tisches steht. Was sagen Sie?
Im Bus treten Sie versehentlich jemandem auf den Fuß. Was sagen Sie?	Sie sehen eine Wespe im Glas Ihres Tischnachbarn. Was sagen Sie?	Eine Ihrer Freundinnen hat vor kurzem ein Kind bekommen. Was sagen / schreiben Sie ihr?
Anfang Januar treffen Sie zufällig einen Ihrer Freunde. Was sagen Sie?	Ein/e Kollege/-in hat Geburtstag. Was sagen Sie?	Jemand wünscht Ihnen alles Gute zum Geburtstag. Was antworten Sie?
Einer Ihrer Freunde verweist mit dem Flugzeug. Was wünschen Sie ihm?	Sie beenden ein Gespräch mit jemandem. Was sagen Sie?	Sie haben jemandem etwas geschenkt und die Person bedankt sich bei Ihnen. Was sagen Sie?
Ein Freund teilt Ihnen mit, dass er Ihre Einladung zum Abendessen nicht annehmen kann. Was antworten Sie ihm?	Jemand bietet Ihnen an, Sie mit dem Auto nach Hause zu fahren. Was antworten Sie?	Sie möchten mit einem Freund eine Ausstellung besuchen, aber Sie haben kein Auto. Was schlagen Sie ihm vor?
Jemand bittet Sie, eine/n gemeinsame/n Freund /in zu grüßen. Was antworten Sie?	Sie sind Nicht-raucher/in, und jemand bittet Sie um Feuer. Was sagen Sie?	Sie möchten über das Wetter sprechen. Was sagen Sie?



Jemand sagt zu Ihnen:  
Tolles Wetter heute!  
Was antworten Sie?

Sie stehen in der Post  
in einer Schlange.  
Jemand drängt sich vor.  
Was sagen Sie?

Ein Kollege schenkt  
Ihnen etwas zum  
Geburtstag.  
Was sagen Sie?

Sie begrüßen jemanden,  
den Sie um 19 Uhr treffen.  
Was sagen Sie?

Jemand sagt zu Ihnen:  
Guten Tag, wie geht  
es Ihnen/dir? Was  
antworten Sie?

Sie bitten jemanden,  
eine dritte Person von  
Ihnen zu grüßen. Was  
sagen Sie?

Jemand wünscht Ihnen  
ein gutes neues Jahr.  
Was antworten Sie?

Es ist kalt und regnet  
dauernd. Was sagen Sie  
dazu?

Ein enger Freund findet  
Sie etwas blass und fragt,  
wie es Ihnen geht. Sie sagen  
ihm, dass es Ihnen nicht  
besonders gut geht.

Sie treffen jemanden,  
den Sie schon lange nicht  
mehr gesehen haben.  
Was sagen Sie  
ihm/ihr zum Abschied?

Im Zug bittet Sie eine ältere  
Dame, ihr mit einem schweren  
Koffer zu helfen, doch Sie  
haben Rückenprobleme.  
Was sagen Sie?

Sie gehen mit einem  
Freund/einer Freundin  
Einkaufen. An der Kasse eines  
Geschäftes bemerken Sie,  
dass Sie Ihr Portemonnaie  
zu Hause gelassen haben.  
Was sagen Sie?

Ein Freund/eine Freundin  
entschuldigt sich bei Ihnen,  
denn er/sie hat etwas  
Wichtiges vergessen zu tun.  
Was sagen Sie ihm/ihr?

Ein Luftzug stört Sie.  
Was sagen Sie?

Jemand stellt Ihnen  
eine indiskrete Frage.  
Was sagen Sie?

Sie sehen ein Kind  
auf eine Kreuzung  
zurennen. Was rufen  
Sie ihm zu?

Eine Ihrer Freundinnen  
trägt eine neue Bluse.  
Was sagen Sie ihr?

Sie können eine  
Einladung nicht  
annehmen.  
Was sagen Sie?

Im Zug: Sie beginnen ein  
Gespräch mit Ihrem  
Nachbarn/Ihrer  
Nachbarin.

Im Zug: Ein Fahrgast macht  
Sie darauf aufmerksam,  
dass Sie auf seinem  
reservierten Platz sitzen.  
Was sagen Sie?

Sie verabschieden sich  
von einem kranken Freund/  
einer kranken Freundin.  
Was sagen Sie?

Ein Freund von Ihnen  
trägt den Pullover  
verkehrt herum.  
Was sagen Sie ihm?

Sie wurden zum Abend-  
essen eingeladen.  
Wie verabschieden Sie  
sich nach dem Essen?

Sie bitten jemanden um  
einen Gefallen.

Im Zug: Ihr Koffer ist schwer  
und Sie können ihn nicht  
alleine hochheben. Sie bitten  
jemanden um Hilfe.

Ihre Wohnung hat sehr  
niedrige Türrahmen. Ein  
sehr großer Freund besucht  
Sie zu Hause. Was sagen  
Sie zu ihm?

Im Zug gibt es nur noch  
einen einzigen freien Platz.  
Was sagen Sie?

Sie möchten im  
Restaurant bedient  
werden.  
Was sagen Sie?

Ein/e Freund/in hat  
gerade den Führerschein  
gemacht. Was sagen  
Sie ihm/ihr?

Sie sind in einer Stadt, in  
der Sie sich nicht gut  
auskennen, und jemand  
fragt Sie nach dem Weg.  
Was antworten Sie?

Jemand macht Ihnen  
ein Kompliment.  
Was antworten Sie  
darauf?

Sie haben Gäste zu sich  
nach Hause eingeladen.  
Einer von ihnen zerbricht  
ein teures Glas.  
Wie reagieren Sie?

Auf der Terrasse eines  
Cafés möchte sich jemand  
zu Ihnen an den Tisch setzen,  
obwohl noch andere Plätze  
frei sind. Was antworten  
Sie?

Ein Auto mit  
deutschem Kennzeichen  
parkt direkt vor Ihrer Garage.  
Was sagen Sie?

Bei einer Geburtstagsfeier  
öffnen Sie eine Flasche  
Champagner. Was sagen  
Sie um anzustoßen?

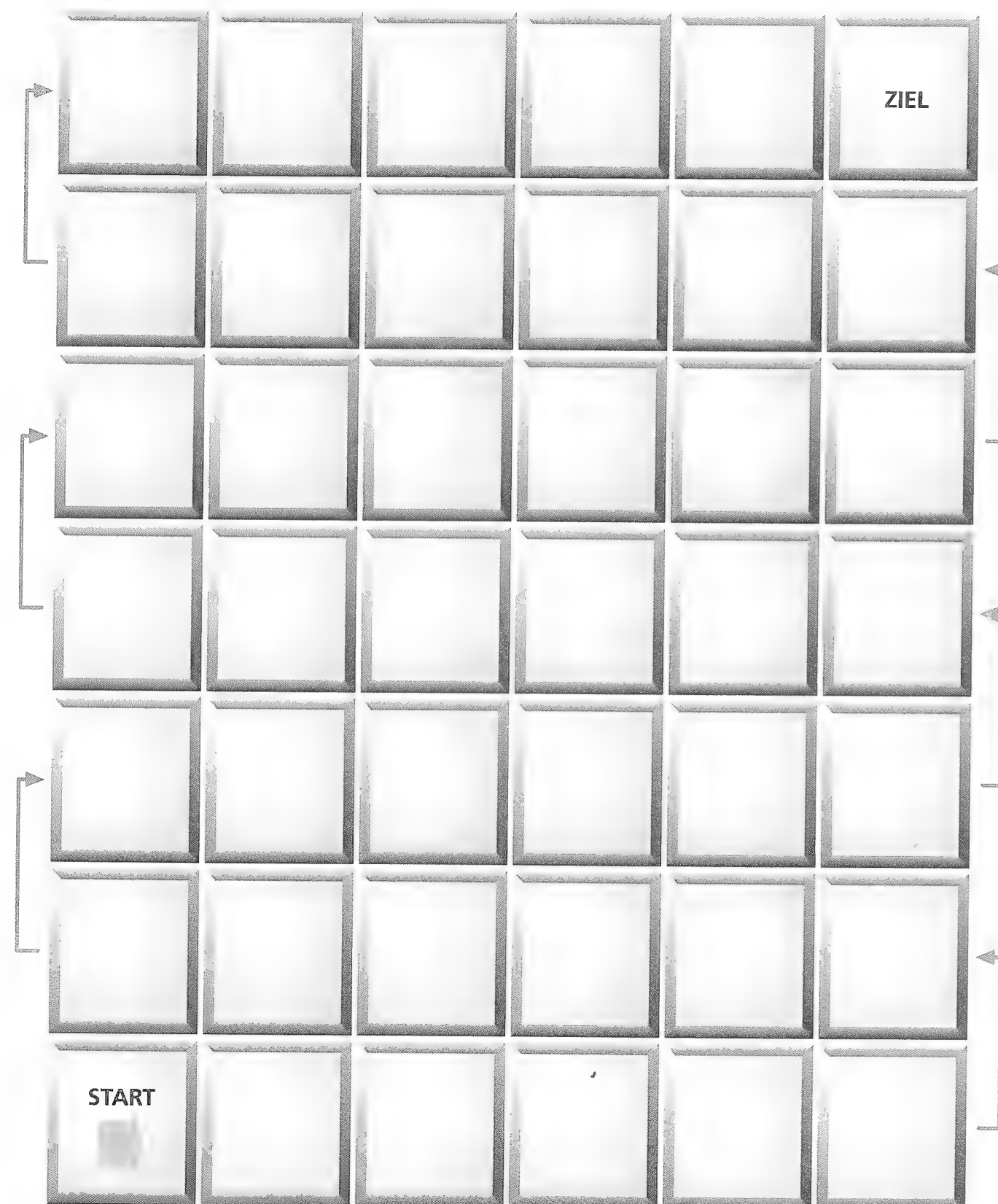
Ein/e Freund/in hat eine  
Prüfung vor sich. Was  
wünschen Sie ihm/ihr?





KARTEN

## SPIEL DER HÖFLICHKEITEN



## 16. Weihnachtsspiel

NIVEAU: \*\* bis \*\*\*\*

### LERNZIEL:

**Wortschatz:** Vokabular in Zusammenhang mit Weihnachts- und Neujahrsgepflogenheiten

**Grammatik:** Konditional

**Sprechintentionen:** Bräuche und Gerichte beschreiben

Meinungen äußern und verteidigen

Einladungen aussprechen, annehmen und ablehnen

Sich bedanken

Bedauern ausdrücken

Vorschläge machen

### VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie, ob Sie die Karten auf S. 79 verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, die leeren Karten auf S. 107 selbst zu beschriften.

Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set der Karten auf S. 79 (oder Ihrer eigenen Karten) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 80 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Karten-Set.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Karten-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem ZIEL am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Die Spieler stellen ihre Figuren auf START. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Man würfelt der Reihe nach und bewegt die Figuren in der angegebenen Weise auf dem Spielplan. Wer auf einem Feld mit Text landet, liest diesen vor und antwortet entsprechend. Wenn die Mitspieler mit der Antwort einverstanden sind, geht das Spiel weiter;

andernfalls muss der Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

Wer auf einem Feld mit dem Geschenk-Symbol landet, zieht die oberste Karte des Sets und schlägt für die angegebene Person ein passendes Geschenk vor, z. B.:

Geschenk-Karte: Eine Tante mit drei Katzen  
Geschenkvorschlag: Einer Tante mit drei Katzen würde ich Katzenfutter und drei Schälchen schenken.

Geschenk-Karte: Die Babysitterin  
Geschenkvorschlag: Für meine Babysitterin würde ich ein Buch kaufen.

Auch in diesem Fall entscheiden die Mitspieler über die Gültigkeit der Antwort.

### LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

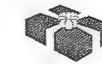
1. Sie laden jemanden zu Ihrer Silvesterfeier ein.  
*Ich möchte Silvester mit einigen Freunden feiern. Hast Du schon etwas vor?*
2. Was ist Ihrer Meinung nach die beste Art, den Neujahrstag zu verbringen?  
*Faulenzen, lesen und Musik hören.*
3. Lehnen Sie eine Einladung zu einer Silvesterparty ab.  
*Tut mir Leid, aber ich habe meiner Mutter versprochen, Silvester mit ihr zu verbringen.*
4. Sie möchten Weihnachten nicht mit Ihrer Familie verbringen. Was tun Sie?  
*Weihnachten gehe ich mit ein paar Freunden Ski fahren.*
5. Was halten Sie davon, Weihnachten nicht zu Hause, sondern in einer wärmeren Gegend zu verbringen?  
*Das ist ein bisschen wie eine Flucht. Für mich bedeutet Weihnachten auch Schnee, Winter und Kälte ...*
6. Beschreiben Sie ein typisches Weihnachtsessen Ihres Landes/Ihrer Region.  
*Weihnachten gibt es bei uns meistens einen Braten oder auch Fondue.*
7. Sie haben beschlossen, Weihnachten alleine zu verbringen. Auch eine Einladung Ihrer Freunde lehnen Sie ab. Was sagen Sie?  
*Danke für die Einladung, aber ich möchte dieses Jahr an Weihnachten alleine sein. Ich komme gerne ein anderes Mal.*



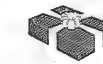
8. Dieses Jahr möchten Sie keinen Weihnachtsbaum. Begründen Sie Ihren Entschluss.  
*Dieses Jahr haben wir keinen Weihnachtsbaum; einerseits aus ökologischen Gründen, andererseits auch, weil wir gleich nach Heiligabend in Urlaub fahren und sowieso nicht viel davon hätten.*
9. Ihre Familie möchte über Weihnachten in Skiurlaub fahren. Sie sind nicht damit einverstanden. Warum nicht?  
*Weihnachten wäre ich lieber zu Hause. Es gefällt mir nicht, die Feiertage im Hotel zu verbringen.*
10. An Weihnachten möchten Sie eine karitative Einrichtung unterstützen. Erläutern Sie, warum.  
*Statt überflüssige Geschenke zu kaufen, die niemand wirklich braucht, wäre es besser, das Geld den Kindern in der Dritten Welt zu spenden.*
11. Erzählen Sie von einem unvergesslichen Weihnachtsfest.  
*Einmal, als ich noch klein war, hatte sich mein Großvater als Weihnachtsmann verkleidet ...*
12. Sie packen nicht gerne Geschenke ein. Erklären Sie, warum nicht.  
*Das ist reine Papierverschwendung, und ich muss immer an die vollen Mülltonnen denken.*
13. Ein Freund macht Ihnen ein sehr teures Geschenk. Was sagen Sie?  
*Vielen Dank für das tolle Geschenk, das wäre doch nicht nötig gewesen ...*
14. Sie erhalten eine Einladung zu einem Silvester-Maskenball. Sie nehmen sie an. Was sagen Sie?  
*Vielen Dank für die Einladung, ich komme gerne. Was ist das Thema des Balls?*
15. Beschreiben Sie ein typisches Weihnachtsgebäck Ihres Landes/Ihrer Region.  
*Weihnachten gibt es bei uns eine Art Kuchen, der „Stollen“ heißt. Es ist ein schwerer Kuchen mit Rosinen, Gewürzen und viel Zucker.*

16. Beschreiben Sie einen typischen Weihnachtsbrauch Ihres Landes/Ihrer Region.  
*In Deutschland gibt es in vielen Städten Weihnachtsmärkte mit Ständen zum Essen und Trinken, aber man kann dort auch kleine Geschenke, z.B. Schmuck oder Kerzen, kaufen.*
17. Nach einer kleinen Feier bei Freunden, kurz vor Jahresende, verabschieden Sie sich von den Gastgebern und danken ihnen.  
*Vielen Dank für den netten Abend und einen guten Rutsch ins neue Jahr!*
18. Am Heiligabend möchte jemand aus Ihrer Familie fernsehen. Was sagen Sie?  
*Du kannst das ganze Jahr über fernsehen; heute Abend möchte ich gerne, dass wir alle etwas gemeinsam machen.*
19. Jemand, den Sie zu Silvester zu sich nach Hause eingeladen haben, sagt Ihnen, dass er/sie Vegetarier/in ist.  
*Kein Problem, es gibt ein Büffet, nicht nur mit Fleisch, sondern von allem etwas.*
20. Weihnachten in Deutschland. Berichten Sie, was Sie alles über die Weihnachtsbräuche wissen.  
*In Deutschland gibt es die Geschenke am 24. Dezember, das ist der Heiligabend ...*
21. Sie bekommen ein Geschenk, das Ihnen nicht gefällt. Sie bedanken sich trotzdem.  
*Vielen Dank für Dein/Ihr Geschenk. Nett, dass Du/Sie an mich gedacht hast/haben.*

Eine Tante mit drei Katzen.



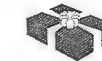
Ein junger Mann von ca. 15 Jahren.



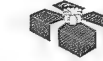
Eine Nachbarin, die sich um Ihre Pflanzen kümmert, wenn Sie in Urlaub sind.



Die Babysitterin.



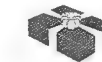
Ein spanischer Freund.



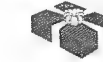
Ein Fußball-Fan.



Eine Nichte, die gerne Pop-Musik hört.



Ihre Schwiegereltern, die gerne reisen.



Eine Schwester, die in einer Buchhandlung arbeitet.



Ein elfjähriger Bruder.



Eine Kusine in den Vereinigten Staaten.



Ein 6 Monate altes Patenkind.



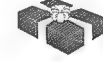
Ein vierjähriger Neffe.



Ein sehr reicher Freund.



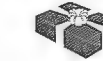
Ein frisch verheiratetes Paar.



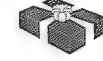
Eine nette Kollegin.

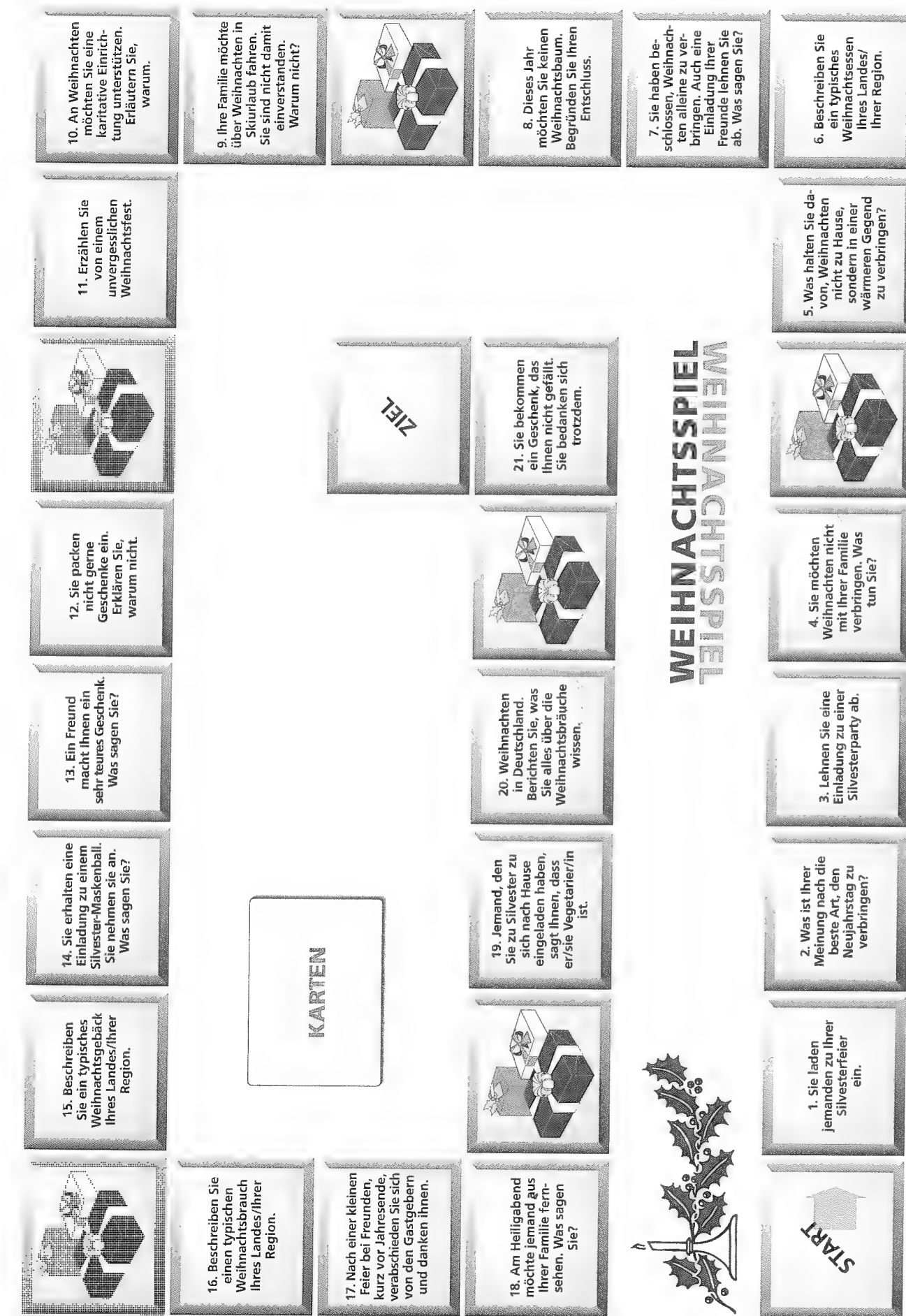


Ein 86-jähriger Onkel, der allein auf dem Land lebt.



Ihr/e Französisch-lehrer/in.





## 17. Personenspiel

NIVEAU: \*\* bis \*\*\*\*

### LERNZIELE:

Angaben über die eigene Person machen  
Personen beschreiben und charakterisieren

### VORBEREITUNG:

Dieses Spiel hat 4 verschiedene Karten-Sets:  
**Persönliche Angaben, Verwandte und Freunde, Die anderen und Berühmte Persönlichkeiten.**  
Jedes Set besteht aus 9 Karten. Sehen Sie sich die Karten auf S.83 und 84 an und entscheiden Sie, ob Sie sie verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, die Leerkarten auf S.107 selbst zu beschriften.  
Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set der Karten auf S.83 und 84 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.85 pro Gruppe von 4 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein komplettes Karten-Set mit 36 Karten. Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Jeder Spieler erhält eine Ecke des Spielplans. Legen Sie die 4 Karten-Sets mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem ZIEL am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Jeder Spieler sucht sich eine Ecke auf dem Spielplan und stellt seine Figur auf START. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt.  
Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren in der angegebenen Weise innerhalb ihrer Spielplan-Ecke. Je nachdem auf welchem Symbol-Feld sie landen, ziehen sie eine Karte aus dem entsprechenden Set und antworten auf die Fragestellung – ggf. unter Zuhilfenahme eines Gesprächspartners aus der Gruppe. Wenn die Mitspieler mit der Antwort einverstanden sind, geht das Spiel weiter;

andernfalls muss der betreffende Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

### LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

#### Karten-Set 1: Persönliche Angaben

Sie stellen sich jemandem vor.  
*Freut mich, Sie kennen zu lernen, ich heiße ...*

Was sind Ihre Lieblingsfarben?  
*Blau und Gelb.*

Geben Sie Ihren Namen, Ihre Adresse und Ihre Telefonnummer an.  
*Ich heiße ..., ich wohne in ..., und meine Telefonnummer lautet ...*

Sprechen Sie über Ihre Lieblingsbeschäftigungen.  
*In meiner Freizeit gehe ich gerne ins Schwimmbad oder ins Kino, und ich lese gern.*

Nennen Sie drei Dinge, die Sie gut können.  
*Ich spiele sehr gut Tischtennis, ich kann singen und gut kochen.*

Nennen Sie drei Städte, die Ihnen gut gefallen.  
*Hamburg, Budapest, San Francisco.*

Sprechen Sie über Ihre Kindheit.  
*Als ich klein war, ...*

Was tun Sie, wenn Sie traurig sind?  
*Ich versuche, etwas Schönes zu unternehmen: ich gehe zum Beispiel zu Freunden oder ich koche etwas Gutes.*

Was ist für Sie das Wichtigste im Leben?  
*Meine Familie und Gesundheit.*

#### Karten-Set 2: Verwandte und Freunde

Beschreiben Sie eine/n Ihrer Verwandte/n.  
*Mein Bruder ist ziemlich groß, er hat braunes Haar und grüne Augen.*

Nennen Sie 5 Gegenstände, die im Wohnzimmer eines Freundes oder einer Freundin stehen.  
*Meine Freundin Nadja hat ein gelbes Sofa, 2 Sessel, eine Stehlampe und einen Couchtisch aus Glas.*

Beschreiben Sie den Weg von Ihnen zu einem Ihrer Freunde.  
*Ich nehme den Bus Nr. 425 bis zum Bahnhof, dann steige ich in die S-Bahn, fahre 2 Stationen und steige dann aus. Ich gehe dann ein Stück geradeaus und biege an der ersten Kreuzung rechts ab; an der Straßenecke wohnt mein Freund Peter.*



Denken Sie an drei Freunde/Freundinnen. Mit wem wohnen sie jeweils zusammen?

*Karla wohnt mit ihrem Freund zusammen, Josef wohnt mit drei anderen Studenten in einer Wohngemeinschaft und Eva wohnt noch bei ihren Eltern.*

Denken Sie an eine/n Ihrer Lehrer/innen in der Grundschule. Wie war sie/er?

*Ich kann mich gut erinnern: Meine Lehrerin war schon etwas älter, sie trug eine Brille und war ziemlich streng.*

Beschreiben Sie eine Ihnen nahe stehende Person. *Mein bester Freund ist eher klein, blond und ziemlich dünn. Er hat sehr viel Humor und kann gut Gitarre spielen.*

Denken Sie an zwei Freunde oder Freundinnen. Was sind ihre Lieblingsbeschäftigungen?

*Die eine geht gerne tanzen, die andere spielt am liebsten Tischtennis.*

Sprechen Sie über jemanden, der/die Ihrer Meinung nach ein interessantes Leben führt.

*Ein Freund von mir lebt in Mexiko und arbeitet in der Entwicklungshilfe ...*

Denken Sie an eine/n Verwandte/n oder einen Freund/eine Freundin. Was tut er/sie wohl gerade? *Mein Mann ist wahrscheinlich gerade in der Kantine beim Mittagessen.*

### Karten-Set 3: Die anderen

Nennen Sie drei Wörter, die den Familienstand angeben.

*Verheiratet, geschieden, ledig.*

Denken Sie an 5 Personen, die Sie kennen. Was sind jeweils ihre Berufe?

*Lehrerin, Rechtsanwalt, Sekretärin, Arzthelferin, Automechaniker.*

Beschreiben Sie eine Familie, die Sie kennen.

*Es ist eine deutsch-italienische Familie: Vater, Mutter, zwei Söhne und eine Tochter.*

Was tun die Leute in Ihrer Gegend normalerweise am Wochenende?

*Samstags gehen sie einkaufen und abends gehen sie aus. Sonntags machen sie Ausflüge in die nähere Umgebung, gehen ins Kino oder ins Museum.*

Beschreiben Sie den Charakter einer Person, die Sie kennen.

*Unsere Nachbarin ist ziemlich arrogant, laut und faul.*

Wie sind die Essgewohnheiten in Ihrer Gegend/ in Ihrem Land?

*Bei uns wird viel Brot, Wurst und Käse gegessen. Es gibt wenig Fisch.*

Was ist zur Zeit in Mode?

*Zur Zeit sind lange Haare modern, außerdem knallige Farben und weite Hosen.*

Denken Sie an zwei Personen, denen Sie heute begegnet sind, und beschreiben Sie sie.

*Ich bin einer großen, blonden Frau mit Kind begegnet, außerdem einem ziemlich dicken, ungefähr fünfzigjährigen Mann mit Vollbart.*

Vergleichen Sie die Leute Ihrer Gegend/Ihres Landes mit anderen Nationalitäten.

*Bei uns sind die Leute etwas größer als in anderen Ländern, sie sind eher dunkelhaarig ...*

### Karten-Set 4 : Berühmte Persönlichkeiten (siehe Karten)

## Karten-Set 1

Sie stellen sich jemandem vor.



Was sind Ihre Lieblingsfarben?



Geben Sie Ihren Namen, Ihre Adresse und Ihre Telefonnummer an.



Sprechen Sie über Ihre Lieblingsbeschäftigungen.



Nennen Sie drei Dinge, die Sie gut können.



Nennen Sie drei Städte, die Ihnen gut gefallen.



Sprechen Sie über Ihre Kindheit.



Was tun Sie, wenn Sie traurig sind?



Was ist für Sie das Wichtigste im Leben?



## Karten-Set 2

Beschreiben Sie eine/n Ihrer Verwandten.



Nennen Sie 5 Gegenstände, die im Wohnzimmer eines Freundes oder einer Freundin stehen.



Beschreiben Sie den Weg von Ihnen zu einem Ihrer Freunde.



Denken Sie an drei Freunde/Freundinnen. Mit wem wohnen sie jeweils zusammen?



Denken Sie an eine/n Ihrer Lehrer/innen in der Grundschule. Wie war sie/er?



Beschreiben Sie eine Ihnen nahe stehende Person.



Denken Sie an zwei Freunde oder Freundinnen. Was sind ihre Lieblingsbeschäftigungen?



Sprechen Sie über jemanden, der/die Ihrer Meinung nach ein interessantes Leben führt.



Denken Sie an eine/n Verwandte/n oder einen Freund/eine Freundin. Was tut er/sie wohl gerade?

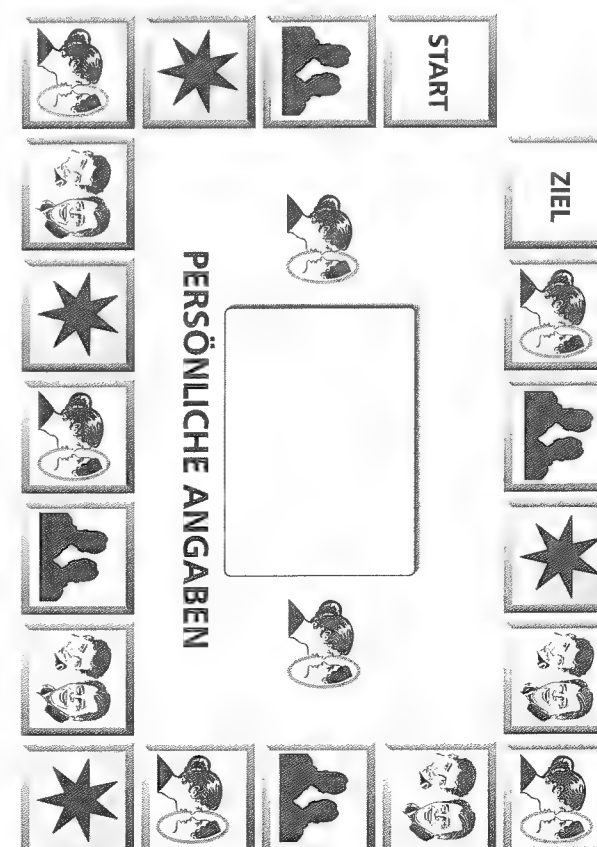
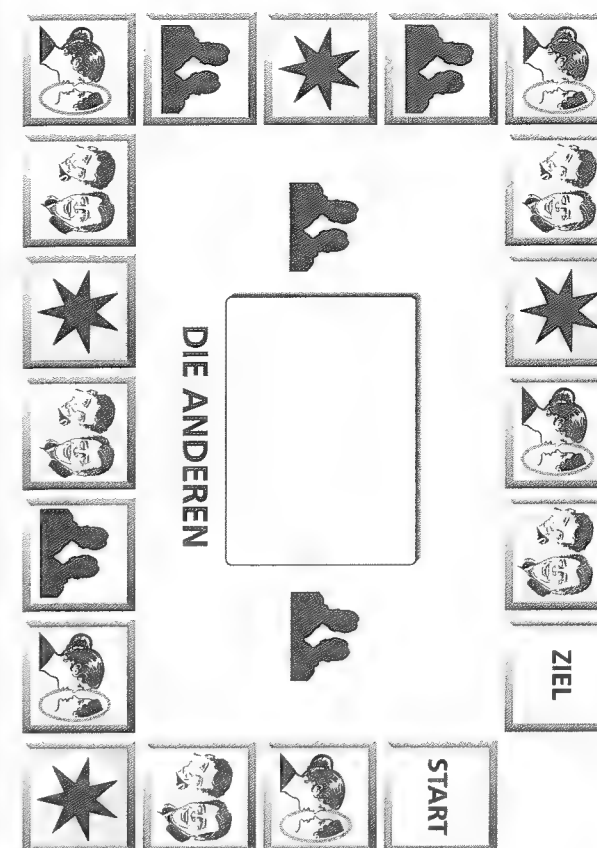


### Karten-Set 3

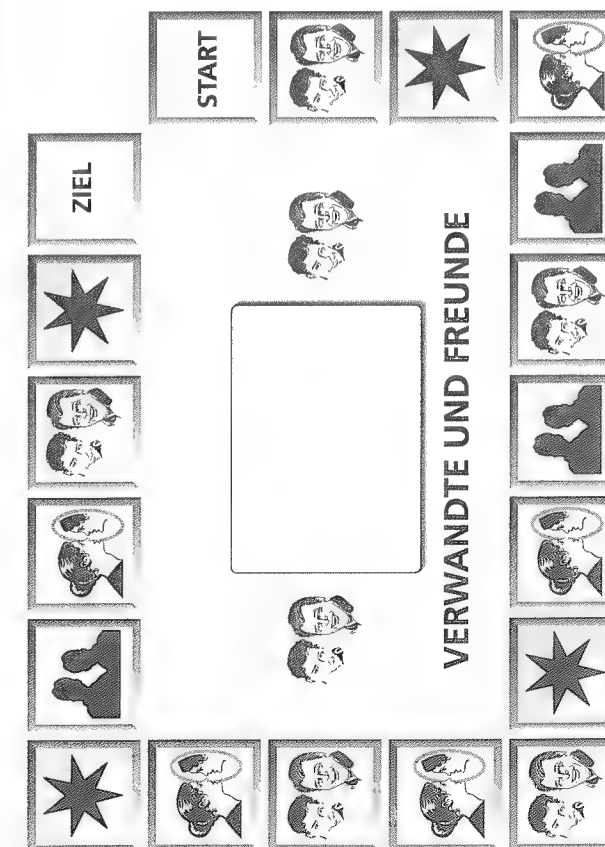
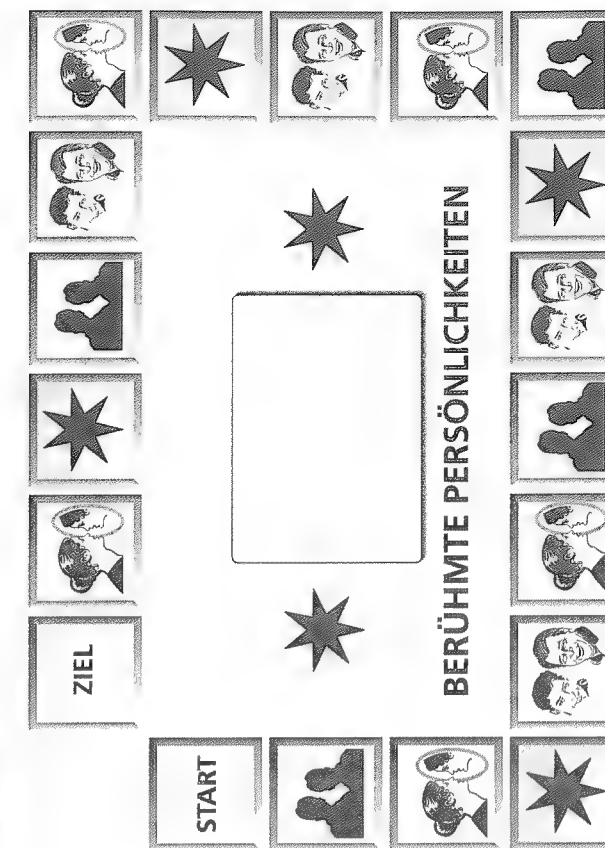
Nennen Sie drei Wörter, die den Familienstand angeben. 	Denken Sie an 5 Personen, die Sie kennen. Was sind jeweils ihre Berufe? 	Beschreiben Sie eine Familie, die Sie kennen. 
Was tun die Leute in Ihrer Gegend normalerweise am Wochenende? 	Beschreiben Sie den Charakter einer Person, die Sie kennen. 	Wie sind die Essgewohnheiten in Ihrer Gegend/ in Ihrem Land? 
Was ist zur Zeit in Mode? 	Denken Sie an zwei Personen, denen Sie heute begegnet sind, und beschreiben Sie sie. 	Vergleichen Sie die Leute Ihrer Gegend/Ihres Landes mit anderen Nationalitäten. 

### Karten-Set 4

Beschreiben Sie einen Staatschef. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 	Beschreiben Sie eine/n Politiker/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 	Beschreiben Sie eine historische Persönlichkeit. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 
Beschreiben Sie eine/n moderne/n Maler/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 	Beschreiben Sie eine/n berühmte/n Musiker/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 	Beschreiben Sie eine/n berühmte/n Schauspieler/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 
Beschreiben Sie eine/n berühmte/n Sportler/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 	Beschreiben Sie eine/n deutsche/n Schriftsteller/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 	Beschreiben Sie eine/n berühmte/n Opernsänger/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 



### PERSONENSPIEL PERSONENSPIEL



## 18. Suffix-Spiel

NIVEAU: \*\*\* bis \*\*\*

### LERNZIEL:

Wortbildung: Adjektive mit Suffixen

### VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set der Abdeckkärtchen auf S. 87 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 88 pro Gruppe von 2 oder 4 Spielern (= 2 Teams).

### HINWEIS:

Die Spieler sollten mindestens einen Teil der Adjektive kennen, die in diesem Spiel vorkommen. Die noch unbekannten Adjektive werden von den Lernenden versuchsweise gebildet und im Sinne einer Wortschatzerweiterung dazugelernt.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 2 oder 4 Personen (= 2 gegnerische Teams). Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan und ein Set Abdeckkärtchen.

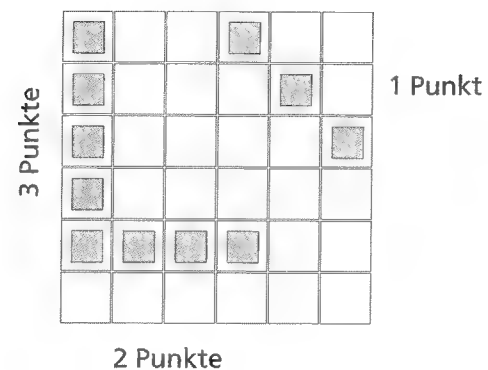
Eine Partei erhält die grauen Suffixkärtchen, die andere die schwarzen. Die Kärtchen werden gemischt und in zwei getrennten Stapeln mit der Schrift nach oben auf den Tisch gelegt. Die beiden Parteien setzen nun abwechselnd das oberste Kärtchen ihres Stapels auf ein passendes Feld des Spielplans, so dass ein korrektes Adjektiv entsteht, z. B.

freund	schein
lich	bar

**Ziel des Spiels:** Im Verlauf des Spiels versucht jede Partei, beim Legen der Kärtchen zusammenhängende Abfolgen der eigenen Farbe (schwarz bzw. grau) zu bilden. Dies kann in jede Richtung (senkrecht, waagrecht oder diagonal) geschehen (siehe Abbildung). Gleichzeitig gilt es zu verhindern, dass die Gegenpartei Reihen bilden kann. Wenn es gelingt, Kärtchenfolgen zu bilden, erhält man ab 3 Kärtchen folgende Punktzahlen:

- 3 Kärtchen in einer Reihe: 1 Punkt
- 4 Kärtchen in einer Reihe: 2 Punkte
- 5 Kärtchen in einer Reihe: 3 Punkte
- 6 Kärtchen in einer Reihe: 4 Punkte

Die Kärtchen dürfen gleichzeitig Bestandteil von mehreren Reihen verschiedener Richtungen sein. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erzielt, nachdem alle 36 Kärtchen abgelegt worden sind.



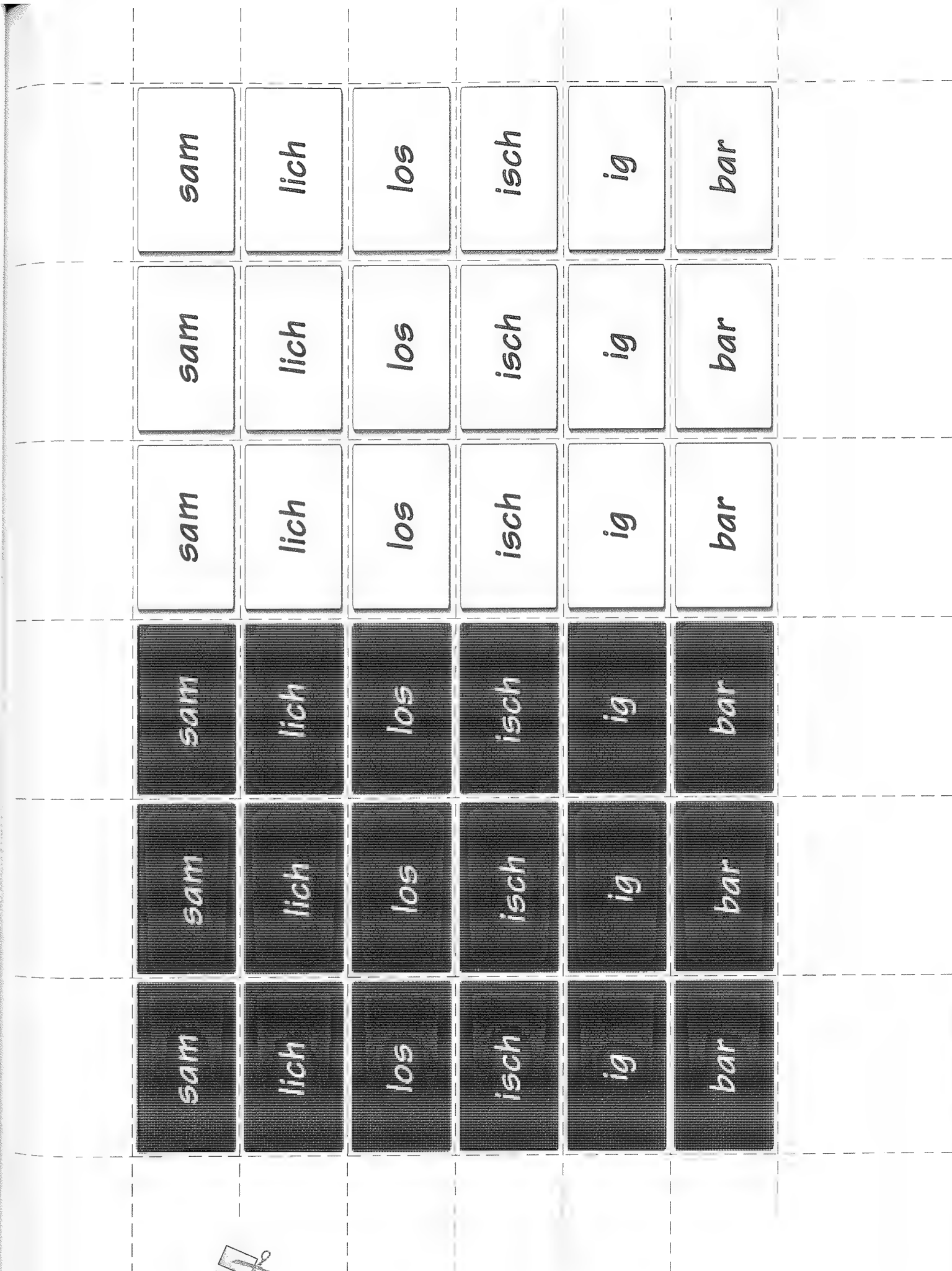
**Spielverlauf:** Die Parteien legen abwechselnd das oberste Suffixkärtchen ihres Stapels auf ein passendes Feld. Wer sein Kärtchen falsch platziert, muss es zurücknehmen, und der Gegner kommt an die Reihe. Am Anfang des Spiels, wenn erst wenige Kärtchen gesetzt sind, gibt es stets mehrere Möglichkeiten, sein Kärtchen abzulegen. Im Verlauf des Spiels verringern sich die Möglichkeiten immer mehr, und es wird zunehmend schwieriger, Kärtchenfolgen zu bilden.

### HINWEIS:

Am Ende des Spiels empfiehlt es sich, alle Lösungen nochmals gemeinsam zu kontrollieren. Eine Lernergruppe könnte zum Beispiel die Resultate, d. h. die nun kompletten Adjektive vorlesen oder an die Tafel schreiben.

### LÖSUNGEN:

1. Reihe: italienisch, erholsam, sonderbar, fantastisch, durstig, freundlich
2. Reihe: aufmerksam, reichlich, ruhig, brauchbar, japanisch, problemlos
3. Reihe: harmlos, machbar, gehorsam, glücklich, sparsam, neugierig
4. Reihe: fantasielos, quadratisch, sportlich, unheilbar, demokratisch, hilflos
5. Reihe: langsam, schmutzig, menschlich, erfolglos, geduldig, automatisch
6. Reihe: scheinbar, vermeidbar, fleißig, unterhaltsam, staatlich, zwecklos





italien	erhol	sonder	fantast	durst	freund
aufmerk	reich	ruh	brauch	japan	problem
harm	mach	gehor	glück	spar	neugier
fantasie	quadrat	sport	unheil	demokrat	helf
lang	schmutz	mensch	erfolg	geduld	automat
schein	vermeid	fleiß	unterhalt	staat	zweck

SUFFIX-SPIEL T E I L S - S U F F I X - S P I E L SUFFIX-SPIEL

## 19. Wortfabrik

NIVEAU: \* \* \* bis \* \* \* \*

### LERNZIEL:

Wortschatz: Verben, Substantive, Adjektive aus derselben Wortfamilie

### VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set Aufgabenblätter auf S.90–93 pro Gruppe (ein Blatt für jeden Spieler)
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.94 pro Gruppe von maximal 4 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- einen Notizzettel mit Bleistift zum Notieren der Punkte pro Gruppe
- eine Spielfigur pro Gruppe.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Vierergruppen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, einen Notizzettel mit Bleistift, eine Spielfigur und ein Set Aufgabenblätter. Jeder Spieler erhält ein anderes Aufgabenblatt, das ihm zum Abfragen der Mitspieler dient. Die Lösungen stehen in der rechten Spalte und werden durch die Spieler kontrolliert.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. Setzen Sie die Spieldauer fest (nach Belieben auf 15 bis 60 Minuten).

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der nach Ablauf der festgesetzten Spieldauer die meisten Punkte gesammelt hat.

**Spielverlauf:** Die Namen der Spieler werden auf einen Zettel geschrieben. Darauf wird nach jedem Zug die entsprechende Punktzahl notiert. Jede der Spielfiguren wird auf ein Eckfeld (grauer Kreis) des Spielplans gestellt. Es wird reihum gewürfelt und in

Pfeilrichtung gezogen. Die kleinen Zahlen auf den Feldern geben an, wie viele Punkte der Spieler bei richtiger Lösung erhält.

Die Spielfelder sind mit den Anfangsbuchstaben von drei Wortarten beschriftet:

V = Verb  
S = Substantiv  
A = Adjektiv

Bei jedem Zug wird man von einem Mitspieler abgefragt. Zu diesem Zweck hat jeder Spieler ein Aufgabenblatt mit drei Gruppen von Wörtern (*Verben*, *Substantive*, *Adjektive*) erhalten. Landet ein Spieler zum Beispiel auf dem Spielfeld **S**, so muss er ein Substantiv bilden. Ein von ihm gewählter Mitspieler liest ihm aus der Kategorie *Substantive* seines Aufgabenblatts ein beliebiges Wort aus der linken Spalte vor, zum Beispiel *stark*. Nun muss der befragte Spieler das Substantiv aus derselben Wortfamilie nennen, nämlich *die Stärke*. Der abfragende Mitspieler kontrolliert die Lösung mit Hilfe der rechten Spalte seines Blatts. Ist das Substantiv korrekt, so wird dem befragten Spieler die auf dem Feld angegebene Punktzahl gutgeschrieben. Andernfalls teilt der Fragende die richtige Lösung mit, und der befragte Spieler bekommt keinen Punkt. Wenn möglich, sollte man sich bei jedem Zug von einem anderen Mitspieler abfragen lassen.

Wer auf dem grauen Kreis eines Eckfelds landet, hat Pech gehabt: Er darf keine Aufgabe lösen und kann damit auch keine Punkte sammeln. Es kommt gleich der nächste Spieler an die Reihe.

### HINWEIS:

Dieses Spiel fördert das Bewusstsein für die Verwandtschaft von Wörtern. Außerdem trainieren und erweitern die Lernenden auf autonome Weise ihren Wortschatz. Eine lehrreiche Vorübung zur »Wortfabrik« kann darin bestehen, die Aufgabenblätter von den Spielern selbst erstellen zu lassen.



## VERBEN

möglich	→	ermöglichen
einfach	→	vereinfachen
groß	→	vergrößern
traurig	→	trauern
lang	→	verlängern
die Scham	→	sich schämen
der Einfluss	→	beeinflussen
die Gewohnheit	→	(sich) gewöhnen
der Kamm	→	(sich) kämmen
der Schutz	→	(be-)schützen

## SUBSTANTIVE

stark	→	die Stärke
frei	→	die Freiheit
aufmerksam	→	die Aufmerksamkeit
hoch	→	die Höhe
krank	→	die Krankheit
fliegen	→	der Flug
wachsen	→	das Wachstum
spazieren	→	der Spaziergang
trennen	→	die Trennung
kennen	→	die Kenntnis

## ADJEKTIVE

sich verlieben	→	verliebt
die Religion	→	religiös
die Geduld	→	geduldig
die Verantwortung	→	verantwortlich
der Humor	→	humorvoll, humoristisch
die Gefahr	→	gefährlich
der Mensch	→	menschlich
das Problem	→	problematisch
die Person	→	persönlich
die Ruhe	→	ruhig

## VERBEN

alt	→	altern
frisch	→	erfrischen, auffrischen
klein	→	verkleinern
trocken	→	(ab-/aus-)trocknen
ruhig	→	beruhigen, ausruhen
die Wahl	→	wählen
der Kuss	→	küssen
die Gewohnheit	→	(sich) gewöhnen
der Schnee	→	schneien
der Neid	→	beneiden

## SUBSTANTIVE

möglich	→	die Möglichkeit
gesund	→	die Gesundheit
lang	→	die Länge
nah(e)	→	die Nähe
schön	→	die Schönheit
fahren	→	die Fahrt
geben	→	die Gabe, die Begabung
erklären	→	die Erklärung
sehen	→	die Sicht
(sich) irren	→	der Irrtum

## ADJEKTIVE

schließen	→	ver-, geschlossen
der Mann	→	männlich
die Seele	→	seelisch
der Schaden	→	schädlich
die Treue	→	treu
das Herz	→	herzlich
Amerika	→	amerikanisch
der Fleiß	→	fleißig
die Eifersucht	→	eifersüchtig
der Körper	→	körperlich

## VERBEN

besser	→	verbessern
genug	→	genügen
frei	→	befreien
offen	→	öffnen
der Wunsch	→	(sich) wünschen
die Sprache	→	sprechen
das Verbot	→	verbieten
die Zahl	→	zählen
das Wunder	→	bewundern, sich wundern
die Diskussion	→	diskutieren

## SUBSTANTIVE

sicher	→	die Sicherheit
einsam	→	die Einsamkeit
geheim	→	das Geheimnis
reich	→	der Reichtum
kalt	→	die Kälte
wohnen	→	die Wohnung
schenken	→	das Geschenk
helfen	→	die Hilfe
schreiben	→	die Schrift
verstehen	→	das Verständnis, der Verstand

## ADJEKTIVE

(sich) unterhalten	→	unterhaltsam
die Macht	→	mächtig
das Jahr	→	jährlich
Europa	→	europäisch
die Angst	→	ängstlich
das Salz	→	salzig, gesalzen
die Sonne	→	sonnig
die Kraft	→	kräftig
die Schuld	→	schuldig
die Natur	→	natürlich

## VERBEN

nützlich	→	(be-)nutzen
müde	→	ermüden
warm	→	(er-/auf-)wärmen
tot	→	töten
sicher	→	(ver-/ab-)sichern
der Regen	→	regnen
der Geruch	→	riechen
die Freude	→	sich freuen
der Trost	→	trösten
der Traum	→	träumen

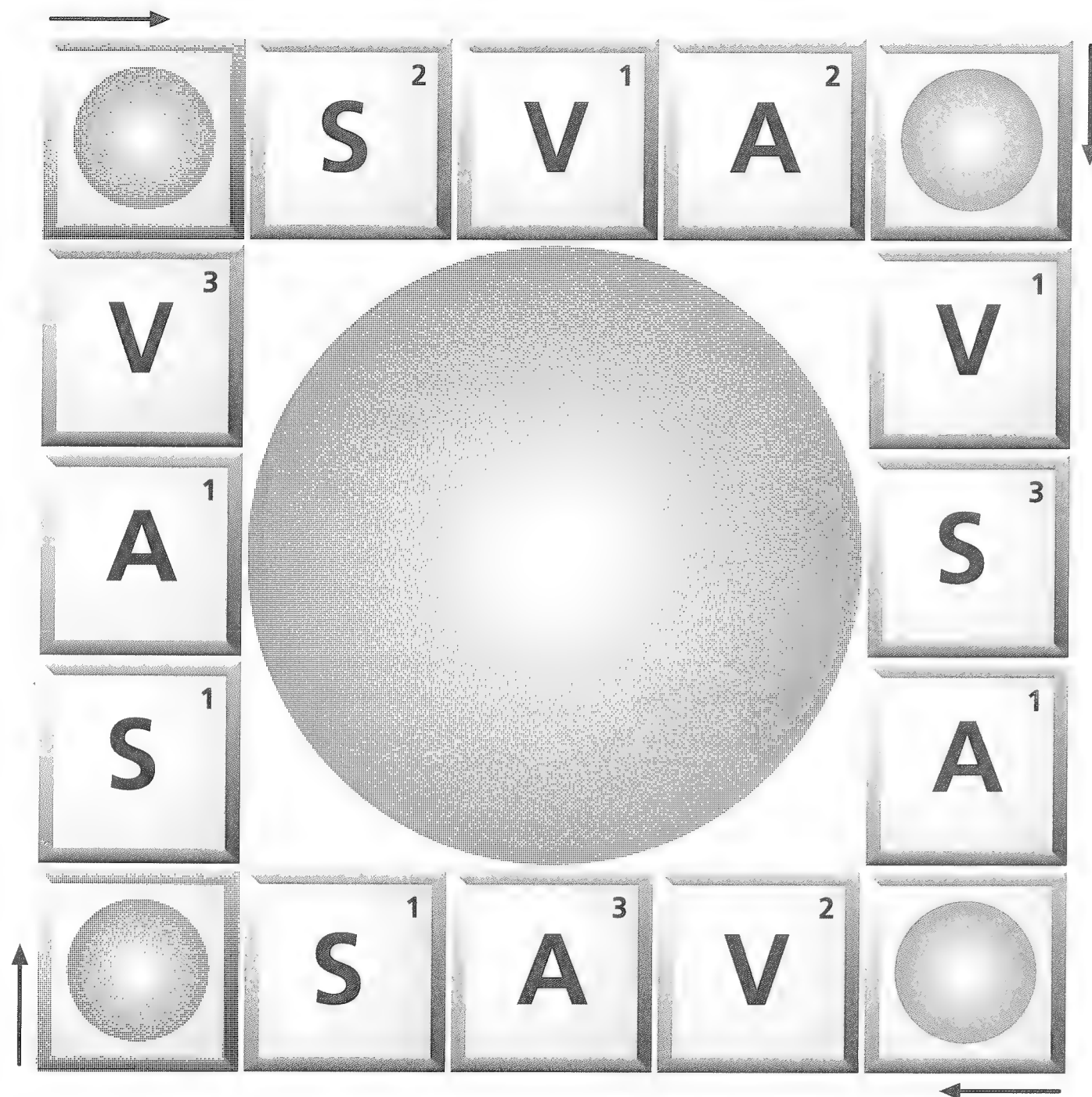
## SUBSTANTIVE

alt	→	das Alter
warm	→	die Wärme
groß	→	die Größe
wahr	→	die Wahrheit
intelligent	→	die Intelligenz
wollen	→	der Wille
fühlen	→	das Gefühl
hoffen	→	die Hoffnung
erlauben	→	die Erlaubnis
meinen	→	die Meinung

## ADJEKTIVE

verstehen	→	verständlich
die Hitze	→	heiß, hitzig
der Freund	→	freundlich
die Trauer	→	traurig
der Mut	→	mutig
der Tag	→	täglich
die Wut	→	wütend
England	→	englisch
die Kraft	→	kräftig
das Glück	→	glücklich





**WORTFABRIK**  
WORTFABRIK

## 20. Freizeit-Spiel

NIVEAU: \* \* \* bis \* \* \* \*

### LERNZIEL:

*Sprechintentionen:*

Ansichten äußern

Über eigene Erfahrungen sprechen

*Themen:*

Sport und Freizeitbeschäftigungen

### VORBEREITUNG:

Dieses Spiel hat zwei Karten-Sets: die *Entspannungs-Karten* und die *Sport-Karten*. Sehen Sie sich die Karten mit den Anweisungen auf den Seiten 96 und 97 an und entscheiden Sie, ob Sie sie verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, die Leerkarten auf S.107 selbst zu beschriften und nach Ihren eigenen Lernzielen auszurichten.

Für dieses Spiel benötigen Sie

- die beiden Karten-Sets von S.96 und 97 (oder Ihre eigenen Karten) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.98 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- zwei Spielfiguren für jede Gruppe, d.h. eine pro Team.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und je ein Set *Entspannungs-Karten* und *Sport-Karten*. Jede Gruppe teilt sich in 2 Teams. Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie die Karten-Sets mit der Schrift nach unten auf das Spielbrett. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Karten ziehen und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen.

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat das Team, das als erstes zum START zurückkehrt. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt das Team, das innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem ZIEL am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Die Teams stellen ihre Figuren auf das START- und ZIEL-Feld, jedes auf einer Bahn. Das Team, das zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Teams würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren gegen den Uhrzeigersinn über den Spielplan. Wenn sie auf einem Feld mit Schaukelstuhl landen, nehmen sie eine *Entspannungs-Karte* vom Stapel und folgen den Anweisungen. Landen sie hingegen auf einem Feld mit der Schiedsrichterpfife, ziehen sie eine *Sport-Karte* und lösen die gestellte Aufgabe. Ist das jeweils andere Team mit der Antwort einverstanden, kann das Spiel fortgesetzt werden. Andernfalls muss das betreffende Team auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

Wer auf einem weißen Feld landet, muss auf das Ausgangsfeld zurückkehren. Er bekommt aber eine zweite Chance und darf nochmals würfeln.

### LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

#### **Sport-Karte**

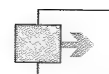
Ist Sport gut für die Gesundheit? Sagen Sie Ihre Meinung dazu.

*Ja und Nein. Ein bisschen Sport ist sicher gesund, aber man sollte es nicht übertreiben und vorsichtig sein. Schließlich gibt es einige Krankheiten oder Verletzungen, die mit exzessiver sportlicher Aktivität zusammenhängen.*

#### **Entspannungs-Karte**

Beschreiben Sie Ihren idealen Sonntag.

*Ich schlafe richtig aus und stehe spät auf. Dann lege ich meine Lieblings-CD ein und frühstücke gemütlich auf dem Balkon. Danach ...*



Sprechen Sie über eine Sportart, die Sie ausüben.



Sprechen Sie über eine Sportart, die Sie gerne ausüben würden.



Sprechen Sie über die negativen Seiten des Sports.



Was halten Sie von den Olympischen Spielen?



Sprechen Sie über die positiven Seiten des Sports.



Sport und Mode – wie denken Sie darüber?



Welche Sportart sollte Ihrer Ansicht nach verboten sein?



Nennen Sie eine Sportart, die in Ihrem Land/in Ihrer Region sehr beliebt ist.



Nennen Sie drei typische Wintersportarten.



Nennen Sie eine Sportart, die in Ihrem Land/in Ihrer Region sehr selten ausgeübt wird.



Sie verbringen ein Wochenende an einem See. Welche Sportarten könnten Sie dort ausüben?



Beschreiben Sie die Regeln einer bestimmten Sportart. Die anderen erraten, um welchen Sport es sich handelt.



Welche Sportarten halten Sie für besonders gefährlich?



Nennen Sie relativ kostspielige Sportarten.



Ist Sport gut für die Gesundheit? Sagen Sie Ihre Meinung dazu.



Kinder und Sport – was halten sie davon?



Sport, das bedeutet auch „Geschäfte machen“. Erklären Sie, warum.



Welche Sportarten zerstören die Natur am meisten?



Beschreiben Sie Ihren idealen Sonntag.



Stellen Sie sich vor, Sie verbringen einen ganzen Tag in der freien Natur. Wohin würden Sie gehen und was würden Sie tun?



Es ist Sonntag, doch leider regnet es. Wie verbringen Sie diesen Tag?



Ein Wochenende ganz alleine verbringen – können Sie sich das vorstellen? Sagen Sie, warum (nicht).



Was bedeutet es für Sie, sich zu entspannen?



Stellen Sie sich vor, Sie haben unverhofft einen freien Nachmittag. Mit wem würden Sie ihn verbringen?



Sie entscheiden sich in Ihrer Freizeit für eine ehrenamtliche Tätigkeit. Was tun Sie?



Telefonieren Sie gerne? Wie viel Zeit verbringen Sie mit Ihren Freunden am Telefon?



In Ihrer Freizeit lernen Sie Deutsch. Warum?



Welchen kulturellen Aktivitäten gehen Sie in Ihrer Freizeit nach?



Jemand sagt Ihnen, dass er sich langweilt, wenn er nicht arbeitet. Was raten Sie ihm?



Kino oder Fernsehen – was ist Ihnen lieber? Warum?



Was machen Sie gerne in Ihrer Freizeit?



Fernsehen und Familienleben – was ist Ihre Meinung dazu?



Theater oder Kino – was ist Ihnen lieber? Warum?



Sprechen Sie über ein Buch, das Sie kürzlich gelesen haben.

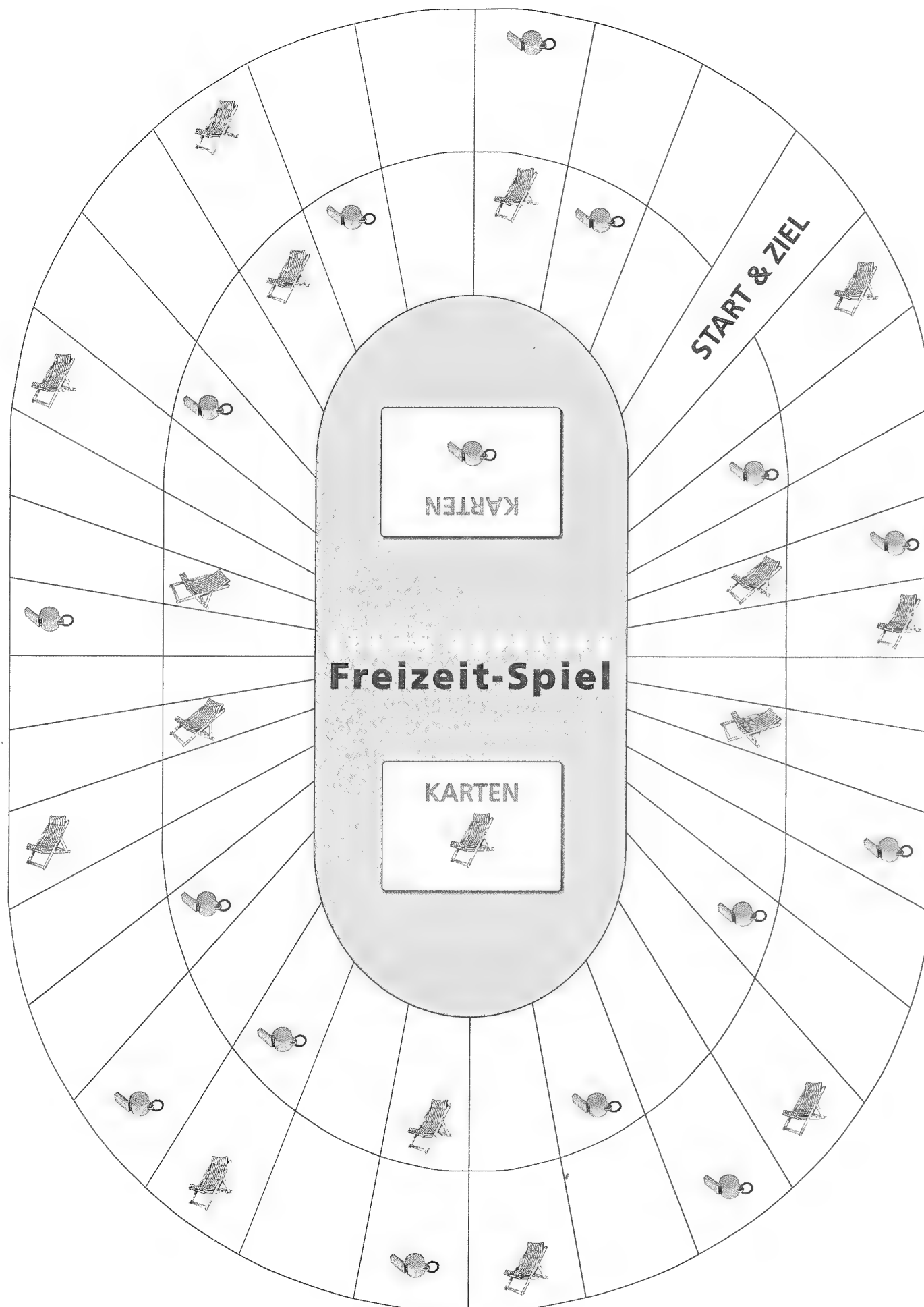


Was ist der beste Film, den Sie in letzter Zeit gesehen haben?



Wie kann man seine Freizeit verbringen ohne viel Geld auszugeben?





## 21. Telefon-Spiel

**NIVEAU:** \* \* \* bis \* \* \* \*

### LERNZIELE:

**Sprechintentionen:**  
Telefongespräche führen und übermitteln  
Informationen einholen und überprüfen  
Sich zur gewünschten Person durchfragen  
Nachrichten hinterlassen und weitergeben  
Auf den Anrufbeantworter sprechen

### VORBEREITUNG:

Sehen Sie sich die Aufgabenstellungen auf dem Spielplan (S. 102) und auf den Karten (S. 101) an. Die Leerkarten können Sie selbst beschriften und damit die speziellen Bedürfnisse Ihrer Lernergruppe berücksichtigen.

Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set der Karten auf S. 101 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 102 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Karten-Set.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Karten-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem ZIEL am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Die Figuren werden auf START gestellt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren in der angegebenen Weise auf dem Spielplan. Wer auf einem Feld mit Text landet, liest diesen vor und antwortet entsprechend. Wenn die Mitspieler mit der Antwort einverstanden sind, geht das Spiel weiter; andernfalls muss der Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

Wer auf einem Feld mit dem Telefon-Symbol landet, zieht die oberste Karte des Sets, liest die Situations-

beschreibung vor und reagiert entsprechend. Auch in diesem Fall entscheiden die Mitspieler über die Gültigkeit der Antwort.

### LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

#### Aufgabenstellungen auf dem Spielbrett

1. Verlangen Sie jemanden am Telefon.  
*Guten Tag, hier spricht ... Könnte ich bitte ... sprechen?*
2. Melden Sie sich am Telefon.  
*Hier (Namen). / (Namen) hier.*
3. Geben Sie jemandem eine Telefonnummer durch.  
*Also das ist die ...*
4. Sie haben den Namen Ihres Gesprächspartners nicht richtig verstanden und fragen nach.  
*Wie war nochmal Ihr Name bitte?*
5. Erklären Sie den Grund Ihres Anrufs.  
*Ich möchte mit X über ein Computerproblem sprechen.*
6. Sie stellen sich am Telefon vor.  
*Guten Tag, hier ist Irene Hoffmann.*
7. Vergewissern Sie sich, dass Sie Ort und Uhrzeit eines Treffens richtig verstanden haben.  
*Also wir treffen uns dann um 8 vor dem Rex-Kino, in Ordnung?*
8. Bitten Sie jemanden, später noch einmal anzurufen.  
*Könnten Sie etwas später noch einmal anrufen?*
9. Die Person, die am Telefon verlangt wird, spricht auf einer anderen Leitung. Was sagen Sie dem Anrufer?  
*Herr Peters telefoniert gerade. Kann er Sie zurückrufen?*
10. Bitten Sie Ihren Gesprächspartner, einen Augenblick zu warten.  
*Bleiben Sie bitte am Apparat.*
11. Sie gehen aus. Sagen Sie, wo und wie Sie erreichbar sind.  
*Du kannst mich auf dem Handy anrufen; meine Nummer ist ...*
12. Die Person, die Sie sprechen möchten, ist gerade beim Mittagessen. Sagen Sie, dass Sie später noch einmal anrufen.  
*Gut, dann rufe ich später noch einmal an.*





13. Hinterlassen Sie eine Nachricht auf dem Anrufbeantworter eines Unternehmens.  
*Guten Tag, hier spricht ... Ich hätte gerne den Einkaufsleiter gesprochen, es geht um ...*
14. Jemand möchte Ihren Chef sprechen. Sie möchten wissen, worum es geht.  
*In welcher Angelegenheit möchten Sie ihn sprechen?/Worum geht es denn?*
15. Jemand ruft an, ohne seinen Namen zu nennen. Sie fragen nach.  
*Mit wem spreche ich bitte?*
16. Jemand möchte Ihre Kollegin sprechen. Was sagen Sie?  
*Einen Moment bitte, ich verbinde.*
17. Die Person, die Sie sprechen möchten, ist nicht im Büro bzw. zu Hause. Bitten Sie um Rückruf, sobald er/sie zurück ist.  
*Könnten Sie ihm/ihr bitte sagen, dass er/sie mich so schnell wie möglich zurückruft?*
18. Jemand verlangt Ihren Kollegen. Sie versuchen, das Gespräch durchzustellen, doch es klappt nicht. Was sagen Sie?  
*Tut mir Leid, mein Kollege ist nicht am Platz. Versuchen Sie es später noch einmal, ich gebe Ihnen die Durchwahl.*
19. Bitten Sie Ihren Gesprächspartner um seine Telefonnummer.  
*Könnten Sie mir bitte Ihre Telefonnummer geben?*
20. Sie haben sich verwählt und entschuldigen sich.  
*Entschuldigen Sie bitte, ich habe mich verwählt.*
21. Jemand bedankt sich telefonisch bei Ihnen für Ihre Hilfsbereitschaft. Was antworten Sie?  
*Das ist doch selbstverständlich.*
22. Sie beruhigen einen unzufriedenen Kunden am Telefon.  
*Wir werden uns umgehend um eine Lösung des Problems bemühen. Ich rufe Sie noch heute zurück ...*
23. Sie sind unzufrieden mit dem Service eines Unternehmens und reklamieren telefonisch.  
*Ich rufe Sie an, weil wir die Lieferung der ... immer noch nicht erhalten haben.*
24. Sie machen eine Geschäftsreise. Welche Ansage hinterlassen Sie auf dem Anrufbeantworter?  
*Hallo, hier ist der Anschluss von ... Ich bin bis zum ... auf einer Dienstreise, aber Sie können nach dem Signalton eine Nachricht hinterlassen; ich rufe so bald wie möglich zurück.*

25. Sie hinterlassen auf dem Anrufbeantworter Ihres Freundes Ort und Uhrzeit eines Treffens.  
*Hallo Erik, hier spricht Stefan. Wir treffen uns dann morgen Abend gegen 9 Uhr im Stadtcafé, einverstanden?*
26. Sie haben nur noch wenige Einheiten auf Ihrer Telefonkarte. Was sagen Sie Ihrem Gesprächspartner?  
*Tut mir Leid, aber meine Telefonkarte ist fast leer; wir werden sicher gleich unterbrochen ...*

#### Aufgabenstellungen auf den Karten

Die Telefonverbindung ist nicht gut, und Sie verstehen nicht alles. Was tun/sagen Sie?  
*Entschuldigen Sie, aber die Verbindung ist sehr schlecht, und ich höre Sie kaum. Kann ich Sie zurückrufen?*

Sie wählen eine Nummer, und eine unbekannte Person meldet sich. Was sagen Sie?  
*Verzeihung, ich glaube, ich habe mich verwählt. Bin ich nicht bei ...?*

Ihr Gesprächspartner spricht zu schnell. Was sagen Sie?  
*Könnten Sie bitte ein bisschen langsamer sprechen?*

Ihr Telefongespräch wird plötzlich unterbrochen. Sie rufen noch einmal an und erklären, was passiert ist.  
*Hallo, hier ist noch einmal .... Wir wurden wohl unterbrochen.*

Ihr Gesprächspartner spricht zu leise, und Sie verstehen ihn kaum. Was sagen Sie?  
*Könnten Sie bitte etwas lauter sprechen?*

Ihr Gesprächspartner bittet Sie um eine Information, die Sie in einem Ordner suchen müssen. Was antworten Sie?  
*Tut mir Leid, aber das kann ich Ihnen nicht sofort sagen. Ich muss erst in meinen Unterlagen nachsehen und rufe Sie dann gleich zurück.*

Sie haben die Telefonnummer, die man Ihnen durchgegeben hat, nicht vollständig notieren können. Was sagen Sie?  
*Könnten Sie die Nummer bitte noch einmal wiederholen?*

Ein Kunde ruft an und sagt, dass er ein Problem hat. Wie reagieren Sie?  
*Was kann ich für Sie tun, worum handelt es sich denn?*

Die Telefonverbindung ist nicht gut, und Sie verstehen nicht alles. Was tun/sagen Sie?

Sie wählen eine Nummer, und eine unbekannte Person meldet sich. Was sagen Sie?

Ihr Gesprächspartner spricht zu schnell. Was sagen Sie?

Ihr Telefongespräch wird plötzlich unterbrochen. Sie rufen noch einmal an und erklären, was passiert ist.

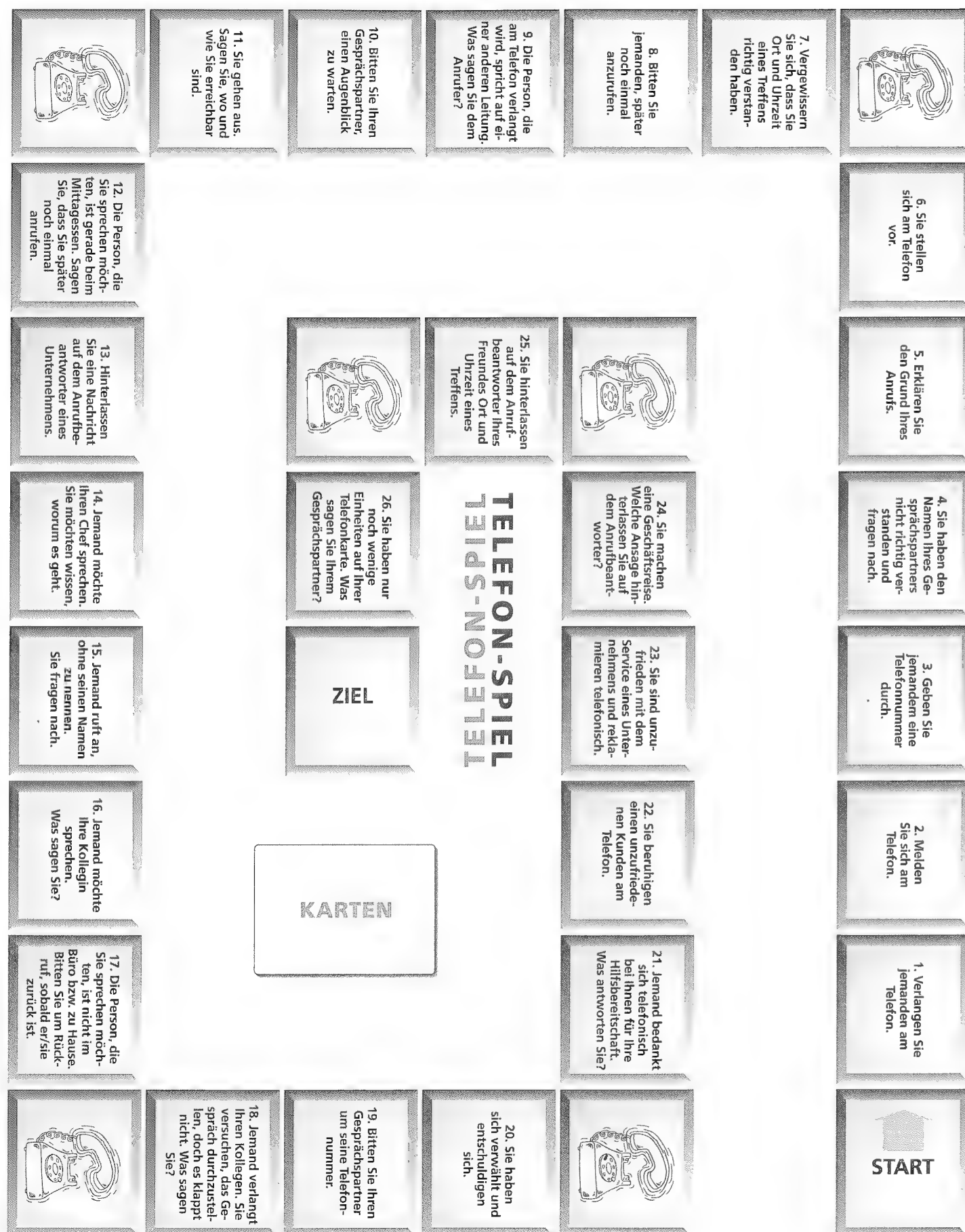
Ihr Gesprächspartner spricht zu leise, und Sie verstehen ihn kaum. Was sagen Sie?

Ihr Gesprächspartner bittet Sie um eine Information, die Sie in einem Ordner suchen müssen. Was antworten Sie?

Sie haben die Telefonnummer, die man Ihnen durchgegeben hat, nicht vollständig notieren können. Was sagen Sie?

Ein Kunde ruft an und sagt, dass er ein Problem hat. Wie reagieren Sie?





## 22. Business-Spiel

NIVEAU: \* \* \* bis \* \* \* \*

### LERNZIEL:

Sich mit Geschäftspartnern in Deutschland und im eigenen Land unterhalten

### VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel

- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 105 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel und die entsprechende Anzahl Spielfiguren.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem ZIEL am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Die Figuren werden auf START gestellt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren in der angegebenen Weise auf dem Spielplan. Wer auf einem Feld landet, liest den entsprechenden Text vor und antwortet darauf, ggf. mit Hilfe eines Gesprächspartners aus der Gruppe. Wenn die Mitspieler mit der Antwort einverstanden sind, geht das Spiel weiter; andernfalls muss der Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

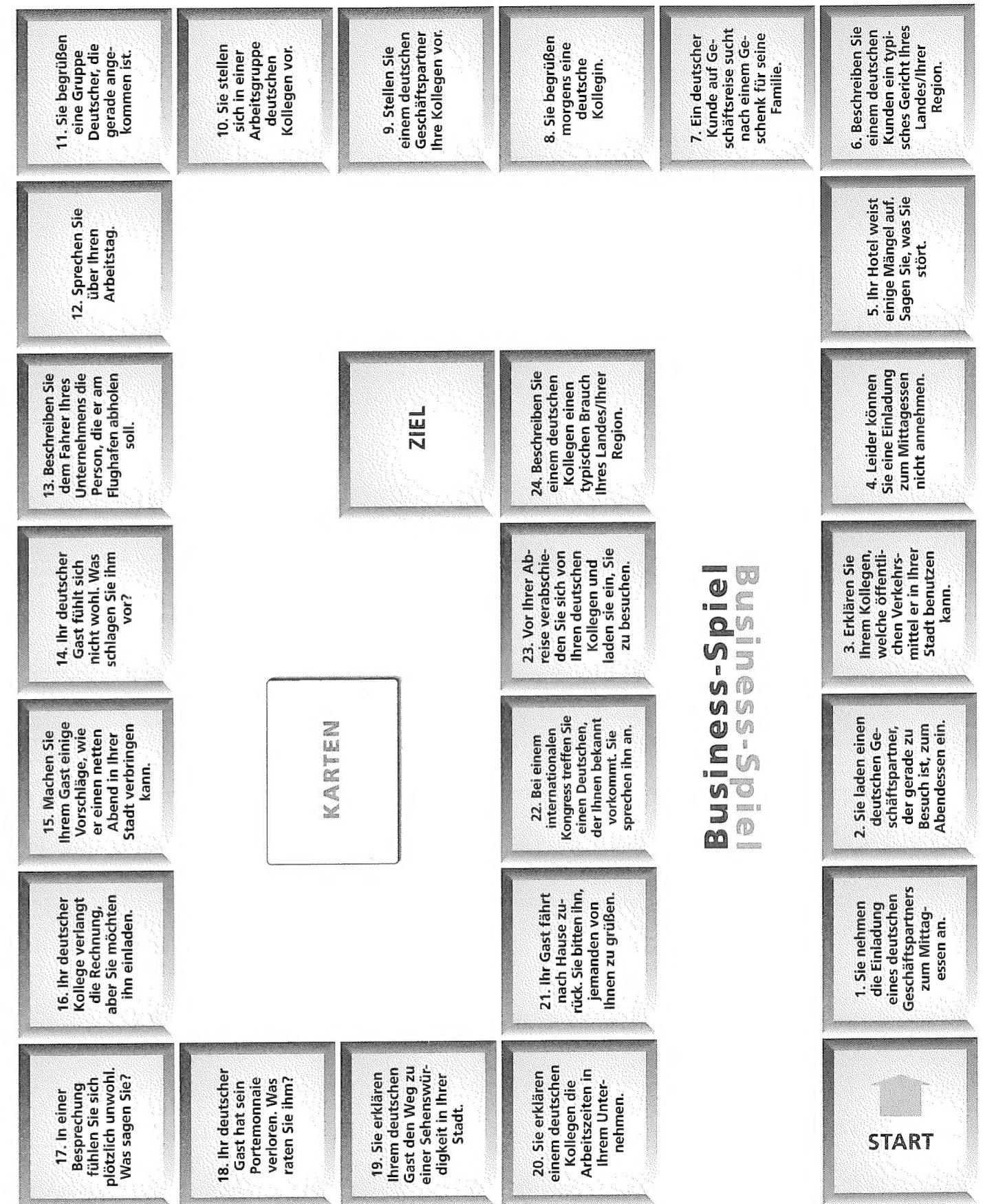
### LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

1. Sie nehmen die Einladung eines deutschen Geschäftspartners zum Mittagessen an. *Danke, das ist sehr nett von Ihnen.*
2. Sie laden einen deutschen Geschäftspartner, der gerade zu Besuch ist, zum Abendessen ein. *Wenn Sie heute Abend noch nichts vorhaben, würde ich Sie gerne zum Abendessen einladen.*

3. Erklären Sie Ihrem Kollegen, welche öffentlichen Verkehrsmittel er in Ihrer Stadt benutzen kann. *Sie können den Bus, die Straßenbahn oder die S-Bahn nehmen.*
4. Leider können Sie eine Einladung zum Mittagessen nicht annehmen. *Schade, aber heute Mittag hat mich schon Frau X eingeladen, vielleicht klappt es morgen ...*
5. Ihr Hotel weist einige Mängel auf. Sagen Sie, was Sie stört. *Die Heizung funktioniert nicht, und es gibt kein warmes Wasser.*
6. Beschreiben Sie einem deutschen Kunden ein typisches Gericht Ihres Landes/Ihrer Region. *Palatschinken, das ist ein Nachtisch, eine Art süßer Eierpfannkuchen.*
7. Ein deutscher Kunde auf Geschäftsreise sucht nach einem Geschenk für seine Familie. *Sie können ja eine typische Spezialität von hier mitbringen, z.B. ...*
8. Sie begrüßen morgens eine deutsche Kollegin. *Guten Morgen, Frau X.*
9. Stellen Sie einem deutschen Geschäftspartner Ihre Kollegen vor. *Darf ich Ihnen meine Kollegen Frau X und Herrn Y vorstellen? Sie sind zuständig für ...*
10. Sie stellen sich in einer Arbeitsgruppe deutschen Kollegen vor. *Guten Tag, ich bin Emily Roberts von der Firma X. Ich arbeite im Bereich Marketing ...*
11. Sie begrüßen eine Gruppe Deutscher, die gerade angekommen ist. *Herzlich willkommen in ... Hatten Sie eine gute Reise?*
12. Sprechen Sie über Ihren Arbeitstag. *Ich habe immer viel zu tun, ich bin für den Kundenkontakt zuständig und muss also sehr viel telefonieren.*
13. Beschreiben Sie dem Fahrer Ihres Unternehmens die Person, die er am Flughafen abholen soll. *Es ist eine junge Frau, ca. 35 Jahre alt, mit kurzen, dunklen Haaren und einer Brille.*
14. Ihr deutscher Gast fühlt sich nicht wohl. Was schlagen Sie ihm vor? *Am besten bringe ich Sie ins Hotel, und Sie ruhen sich ein wenig aus. Wenn es Ihnen dann nicht besser geht, rufe ich einen Arzt.*



15. Machen Sie Ihrem Gast einige Vorschläge, wie er einen netten Abend in Ihrer Stadt verbringen kann.  
*Ich kann Ihnen z.B. das Restaurant am Theater empfehlen, das Essen ist hervorragend. Anschließend könnten Sie einen Spaziergang an der Uferpromenade machen.*
16. Ihr deutscher Kollege verlangt die Rechnung, aber Sie möchten ihn einladen.  
*Nein, nein, lassen Sie nur, das übernehme ich.*
17. In einer Besprechung fühlen Sie sich plötzlich unwohl. Was sagen Sie?  
*Entschuldigen Sie mich bitte für einen Augenblick, ich fühle mich nicht wohl.*
18. Ihr deutscher Gast hat sein Portemonnaie verloren. Was raten Sie ihm?  
*Wir könnten beim Fundbüro nachfragen.*
19. Sie erklären Ihrem deutschen Gast den Weg zu einer Sehenswürdigkeit in Ihrer Stadt.  
*Das ist ganz einfach: Sie gehen die Hauptstraße entlang Richtung Bahnhof, an der ersten Ampel biegen Sie links ab, dann ...*
20. Sie erklären einem deutschen Kollegen die Arbeitszeiten in Ihrem Unternehmen.  
*Wir arbeiten 7,5 Stunden pro Tag; wir haben Gleitzeit, das heißt, wir können zwischen 7 und 9 Uhr kommen und zwischen 16 und 18.30 Uhr gehen. Wir haben 45 Minuten Mittagspause.*
21. Ihr Gast fährt nach Hause zurück. Sie bitten ihn, jemanden von Ihnen zu grüßen.  
*Grüßen Sie bitte Eva herzlich von mir.*
22. Bei einem internationalen Kongress treffen Sie einen Deutschen, der Ihnen bekannt vorkommt. Sie sprechen ihn an.  
*Kennen wir uns nicht? Habe ich Sie nicht schon einmal in X gesehen? Waren Sie nicht ...?*
23. Vor Ihrer Abreise verabschieden Sie sich von Ihren deutschen Kollegen und laden sie ein, Sie zu besuchen.  
*Kommen Sie mich doch mal in X besuchen, ich würde mich sehr freuen!*
24. Beschreiben Sie einem deutschen Kollegen einen typischen Brauch Ihres Landes/Ihrer Region.  
*Der "Thanksgiving-Day" ist ein Feiertag bei uns ...*



## Business-Spiel











